

HINTA 27 MK

Star Control 2, Street Fighter 2, Castles 2

PC

AMIGA

ST

C64

# PELIT

1/93

## MAHTAVA JOYSTICK-TESTI

Osa 1: Amiga,  
ST, C64

Vuoden yllättäjä...  
*Legends of Valour*

**USKOTKO SILMIÄSI?**

**F-15 Strike Eagle III**

**Comanche: Maximum Overkill**

*Wing Commander, Amiga  
Viimeinkin täällä*

Ratkaise:

**The Legend of Kyrandia**  
**Lure of the Temptress**

**HITTIPELIPAKETTI**

AD&D: Spelljammer ● Lethal Weapon ●  
Cool World ● WWF ● Taskforce 1942 ●  
Curse of Enchantia ● Waxworks ●  
Road Rash ● ja monia, monia muita!



6 414886 093546  
609354-93-01



## OSTAMME JA MYYMME PELIKONSOLIN KÄYTETTYJÄ PELEJÄ.

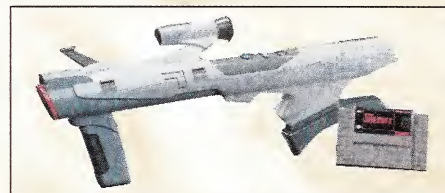


NYT SAATAVANA NINTENDON 16-BIT-TINEN IHMELAITE SUPER NINTENDO JENKKIVERSIONA. PAKETTIIN KUULUU ITSE LAITE SCART-LIITÄNNÄLLÄ, SUPER MARIO 4, PELIOHJAIN, HYVÄKSYTTY VIRTALÄHDE JA KUUDEN KUUKAUDEN TAKUU. NYT KAIKKI PELI- JA KÄYTTÖ-OHJEET SELVÄLLÄ ENGLANNIN KIELELLÄ. MEILTÄ OSTAMAASI LAITTEESSEN KÄYVÄT SUPER NINTENDON PELIEN LISÄKSI MYÖS SUPER FAMICOMIN PELIT.

**alk. 995,-**

## SUPER NINTENDON PELEJÄ

ADDAM'S FAMILY .....	445,-	GODS .....	445,-	ON THE BALL .....	445,-
AMAZING TENNIS .....	445,-	GUN FORCE .....	445,-	OUT OF THIS WORLD .....	489,-
ARCANA .....	445,-	HARLEY'S HUMONGOUS ADV .....	445,-	PILOT WINGS .....	445,-
BATMAN RETURN OF JOKER .....	445,-	HOMER ALONE .....	445,-	PLAY ACTION FOOTBALL .....	445,-
BATTLE CLASH (SUPER SC) .....	345,-	HOOK .....	445,-	POPULOUS .....	395,-
BEST OF THE BEST .....	445,-	IMPERIUM .....	445,-	PRINCE OF PERSIA .....	445,-
BAZOOKA BLITZKRIEG .....	445,-	IREM FOR SKINS GAMES .....	445,-	PUSHOVER .....	445,-
BLAZE ON .....	445,-	JAMES BOND JR. .....	445,-	Q-BERT .....	445,-
BUSTER BROTHERS .....	445,-	JIMMY CONNERS TENNIS .....	445,-	RACE DRIVEN .....	445,-
CALIFORNIA GAMES II .....	445,-	JOHN MADDEN 93 .....	445,-	RAMPART .....	445,-
CASTLEVANIA IV .....	445,-	KABLOOEY .....	445,-	RIVAL TURF .....	445,-
CHESTER CHEETAH .....	489,-	KING OF MONSTERS .....	445,-	ROBOCOP .....	445,-
CHUCK ROCK .....	445,-	KRUSTY'S FUN HOUSE .....	445,-	ROGER CLEMENS .....	445,-
COOL WORLD .....	445,-	LETHAL WEAPON .....	445,-	ROMANCE II KINGDOM .....	495,-
CYBER SPIN .....	445,-	MAGIC SWORD .....	445,-	SIMPSON'S: BART'S NIGHTM .....	445,-
DEATH VALLEY RALLY .....	445,-	MARIO KART .....	445,-	SKULLJAGGER .....	445,-
DESERT STRIKE .....	445,-	MARIO PAINT + HIIRI .....	445,-	SMASH TV .....	445,-
DINO CITY .....	445,-	MASTERS OF MONSTERS .....	445,-	SOL BLAZER .....	445,-
DREAM TV .....	445,-	MICKY MOUSE .....	445,-	SPACE MEGAFORCE .....	445,-
EXHAUST HEAT .....	445,-	MIGHT & MAGIC II .....	445,-	SPANKY'S QUEST .....	445,-
F-ZERO .....	445,-	MUSYA .....	445,-	SPIDERMAN & X-MEN .....	445,-
FACEBALL 2000 .....	445,-	MYSTICAL NINJA .....	445,-	STREET FIGHTER II .....	495,-
FALCON .....	445,-	NBA ALL STAR CHALLENGE .....	445,-	STRIKE GUNNER .....	445,-
FINAL FANTASY II .....	475,-	NCAA BASKETBALL .....	445,-	SUR GHOLLS N' GHOSTS .....	445,-
FINAL FANTASY MYSTIC .....	345,-	NHL HOCKEY .....	445,-	SUPER CONTRA .....	445,-
FINAL FIGHT .....	445,-	NINJA GAIDEN IV .....	445,-	SUPER ADVER ISLAND .....	445,-
FIREPOWER 2000 .....	445,-	NINJA TURTLES IV .....	445,-	SUPER BATTER UP .....	445,-
GEORGE FOREMAN BOXING .....	445,-	NOLAN RYAN BASEBALL .....	445,-	SUPER BATTLE TANK .....	445,-



**SUPERSCOPE 495,-**

HOME ALONE 2 .....	229,-	LOONEY TUNES .....	229,-	TOM & JERRY .....	229,-	JETSONS .....	229,-	SUPER MARIOLAND II .....	229,-
--------------------	-------	--------------------	-------	-------------------	-------	---------------	-------	--------------------------	-------

## GAMEBOYN PELEJÄ

BARBIE .....	199,-	HIT THE ICE .....	199,-	SIMPSON'S II .....	199,-
BATMAN II .....	199,-	HOMER ALONE II .....	199,-	SPEEDBALL II .....	199,-
BIO-HAZARD BATTLE .....	229,-	HUMANS .....	229,-	SUPER STARS .....	199,-
BIONIC BATTLE .....	229,-	JETSONS .....	199,-	STAR TREK .....	199,-
BIONIC COMMANDO .....	199,-	KIRBY'S DREAMLAND .....	199,-	STAR WARS .....	229,-
BLADES OF STEEL .....	199,-	LITTLE MERMAID .....	199,-	SUPER MARIO LAND II .....	199,-
BUNNY II .....	199,-	LOONEY TUNES .....	199,-	SWORD OF HOPE II .....	199,-
CASTLEVANIA II .....	199,-	MEGAMAN II .....	229,-	TALE SPIN .....	199,-
DOUBLE DRAGON III .....	199,-	MICKY MOUSE II .....	199,-	TERMINATOR II .....	199,-
DR. FRANKEN .....	199,-	MINER 4089 .....	199,-	TERMINATOR II ARCADE .....	229,-
DUCKTALES .....	199,-	NINJA TURTLES II .....	199,-	TOXIC CRUSADERS .....	375,-
EXODUS .....	229,-	OUT OF GAS .....	199,-	TOM & JERRY .....	199,-
FINAL FANTASY LEGEND II .....	259,-	PRINCE OF PERSIA .....	199,-	TRACK & FIELD .....	199,-
FLIN STONES .....	199,-	REN & STIMPY .....	229,-	TRACK MEET .....	199,-
FOUR IN ONE FUNPACK .....	199,-	ROGER RABBIT .....	199,-	WARRIORS .....	199,-
GEORGE FOREMAN BOXING .....	199,-	ROLANS CURSE II .....	199,-	WWF II .....	199,-

NHLPA HOCKEY .....	395,-	SONIC II .....	395,-	AKU & MIKKI .....	395,-	T2 ARCADE .....	395,-	STEEL TALONS .....	375,-
--------------------	-------	----------------	-------	-------------------	-------	-----------------	-------	--------------------	-------

## MEGADRIVEN PELEJÄ

ALIEN III .....	395,-	GREEN DOG .....	295,-	SMASH TV .....	375,-
AQUATIC GAMES .....	345,-	HOMER ALONE .....	375,-	SONIC THE HEDGEHOG II .....	395,-
BATMAN RETURNS .....	395,-	INDIANA JONES .....	429,-	SPATTERHOUSE II .....	375,-
BIO-HAZARD BATTLE .....	395,-	JOE MONTANA 93 .....	395,-	STREET FIGHTER II .....	375,-
BULLS VS LAKERS .....	395,-	KING SALMON .....	375,-	STREETS OF RAGE II .....	395,-
BUSTER BOUGLAS .....	245,-	KRUSTY'S FUN HOUSE .....	395,-	SUPER BATTLETANK .....	395,-
CALIBER 50 .....	195,-	LEADERBOARD GOLF .....	375,-	SUPERMAN .....	395,-
CAPTAIN AMERICA .....	395,-	LEMMINGS .....	375,-	TAIL SPIN .....	395,-
CHASE HQ II .....	375,-	LHX ATTACK CHOPPER .....	395,-	TAZMANIA .....	375,-
CHESSMASTER .....	375,-	LITTLE MERMAID .....	395,-	TEAM USA BASKETBALL .....	375,-
CHUCK ROCK .....	395,-	MARIO LEMIEUX HOCKEY .....	395,-	TERMINATOR .....	395,-
CRUE BALL .....	295,-	MICRO MACHINES .....	375,-	TERMINATOR II .....	395,-
DOLPHIN .....	395,-	NHLPA HOCKEY 93 .....	245,-	TOKI .....	295,-
DRAGON'S FURY .....	375,-	OLYMPIC GOLD .....	395,-	TOXIC CRUSADERS .....	245,-
EUROPEAN CLUB SOCCER .....	375,-	OUTLANDER .....	395,-	UNCHARTED WATERS .....	495,-
GADGET TWINS .....	445,-	PIGSKIN FOOTBALL .....	429,-	UNIVERSAL SOLDIER .....	395,-
GLOBAL GLADIATORS .....	395,-	PRO AM RACING .....	395,-	WARRIORS OF ETERNAL SUN .....	449,-
GODS .....	395,-	RAMPART .....	395,-	WORLDS OF ILLUSION .....	395,-
GREAT WALDO SEARCH .....	395,-	SEWER SHARK .....	395,-	WWF .....	395,-

STREET FIGHTER II .....	189/239	AMAZON .....	-/299	INDIANA JONES 4 ADV .....	239/269	ALONE THE DARK .....	-/329	ROME AD 92 .....	-/269
KING'S QUEST VI .....	-/329	PINBALL FANTASIES .....	239/-	HUMANS .....	239/239	SENSIBLE SOCCER II .....	239/-	WING COMMANDER .....	269/189
QUEST FOR GLORY III MIGHT & MAGIC IV .....	-/299	ZOOZ .....	189/-	LEGEND OF KYRANDIA .....	269/299	WAYNE GRETZKY 3 .....	189/269		

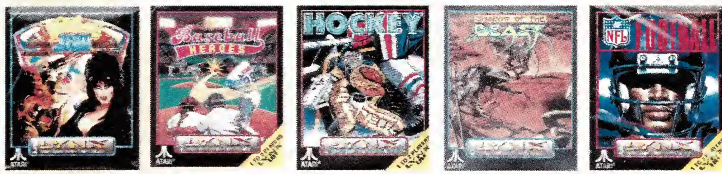
## AMIGAN JA PC:N PELEJÄ

3D CONSTRUCTION KIT II .....	359,-	AMIGA .....	359,-	LORDS OF THE RINGS II .....	269,-	PC .....	269,-
ACES OF PACIFIC .....	299,-	AMIGA .....	299,-	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES .....	269,-	PC .....	299,-
AIRBUS A320 .....	269,-	AMIGA .....	269,-	LOST TREASURES OF INFOCOM II .....	329,-	PC .....	329,-
ALONE IN THE DARK .....	329,-	AMIGA .....	329,-	LOTUS THE FINAL CHALLENGE .....	189,-	PC .....	239,-
AMAZON .....	299,-	AMIGA .....	299,-	LURE OF TEMPTRESS .....	239,-	PC .....	269,-
AMBERSTAR .....	239,-	AMIGA .....	269,-	M (SSI) .....	249,-	PC .....	249,-
AMOS PROFESSIONAL .....	499,-	AMIGA .....	499,-	MANTIS .....	329,-	PC .....	329,-
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES .....	299,-	AMIGA .....	299,-	MARIO IS MISSING .....	269,-	PC .....	269,-
ARCHER MACLEAN POOL .....	189,-	AMIGA .....	189,-	MAXIMUM OVERKILL .....	269,-	PC .....	329,-
ASHES OF EMPIRE .....	239,-	AMIGA .....	329,-	MEGA-LO-MANIA .....	239,-	PC .....	269,-
ATAC .....	329,-	AMIGA .....	329,-	MEGATRAVELLER 3 .....	299,-	PC .....	299,-
AV8B HARRIER ASSAULT .....	269,-	AMIGA .....	299,-	MIGHT & MAGIC IV .....	299,-	PC .....	299,-
A-TRAIN .....	269,-	AMIGA .....	299,-	MILLENNIUM THE RETURN .....	269,-	PC .....	269,-
BAT II .....	269,-	AMIGA .....	299,-	NAPOLEON .....	299,-	PC .....	299,-
B-17 FLYING FORTRESS .....	329,-	AMIGA .....	329,-	NIGEL MANSELLS .....	189,-	PC .....	239,-
BETRAYAL AT KRONDOR .....	299,-	AMIGA .....	299,-	NO SECOND PRICE .....	189,-	PC .....	299,-
BANE OF THE COSMIC FORGE .....	269,-	AMIGA .....	269,-	ORK & LEANDER & AGONY .....	239,-	PC .....	299,-
BLADE OF DESTINY .....	239,-	AMIGA .....	269,-	PERFECT GENERAL .....	269,-	PC .....	299,-
BUZZ ALDRING'S RACE INTO SPACE .....	239,-	AMIGA .....	269,-	PINBALL DREAMS .....	189,-	PC .....	299,-
CAESAR .....	239,-	AMIGA .....	269,-	PINBALL FANTASIES .....	239,-	PC .....	299,-
CAMPAIGN .....	239,-	AMIGA .....	269,-	PIRATES GOLD .....	299,-	PC .....	299,-
CASTLE OF DR. BRAIN II .....	239,-	AMIGA .....	299,-	PLAYER MANAGER II .....	239,-	PC .....	269,-
CASTLES II .....	269,-	AMIGA .....	299,-	POPULOUS II .....	239,-	PC .....	299,-
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS .....	299,-	AMIGA .....	299,-	PREMIERE .....	239,-	PC .....	269,-
CHAOS ENGINE .....	189,-	AMIGA .....	299,-	PRIVATEER .....	299,-	PC .....	299,-
CIVILIZATION .....	269,-	AMIGA .....	299,-	PROPHECY OF SHADOW .....	239,-	PC .....	239,-
COMBAT CLASSICS .....	239,-	AMIGA .....	269,-	PSYCHO'S SOCCER .....	189,-	PC .....	269,-
CRISIS IN THE KREMLIN .....	299,-	AMIGA .....	299,-	PUTTY .....	189,-	PC .....	299,-
CRUSADERS OF DARK SAVANT .....	269,-	AMIGA .....	329,-	QUEST FOR GLORY III .....	299,-	PC .....	299,-
CURSE OF ENCHANTIA .....	269,-	AMIGA .....	269,-	RAMPART .....	239,-	PC .....	269,-
CYTRON .....	189,-	AMIGA .....	269,-	REACH FOR THE SKIES .....	269,-	PC .....	269,-
DAEMONGATE .....	269,-	AMIGA .....	299,-	RED BARON MISSION DISK .....	189,-	PC .....	329,-
DAGGER OF AMON-RA .....	299,-	AMIGA .....	299,-	REX NEBULAR .....	239,-	PC .....	239,-
DARK HALF .....	239,-	AMIGA .....	359,-	ROAD RASH .....	189,-	PC .....	239,-
DARKLANDS .....	359,-	AMIGA .....	269,-	ROBOSPORT .....	239,-	PC .....	269,-
DARKSEED .....	269,-	AMIGA .....	249,-	ROME .....	239,-	PC .....	269,-
DEATH KNIGHTS OF KRYNN II .....	249,-	AMIGA .....	239,-	SABRE TEAM .....	189,-	PC .....	269,-
DREAM TEAM .....	189,-	AMIGA .....	269,-	SECRET OF MONKEY ISLAND II .....	239,-	PC .....	269,-
DUNE II .....	239,-	AMIGA .....	269,-	SHADOW OF THE BEAST II .....	189,-	PC .....	269,-
DUNGEON MASTER .....	189,-	AMIGA .....	269,-	SHADOWWORLDS .....	189,-	PC .....	249,-
ELITE II .....	269,-	AMIGA .....	269,-	SHATTERED LANDS .....	249,-	PC .....	239,-
EYE OF BEHOLDER III .....	239,-	AMIGA .....	269,-	SIEGE .....	179,-	PC .....	239,-
F-15 STRIKE EAGLE III .....	299,-	AMIGA .....	269,-	SIM ANT .....	269,-	PC .....	269,-
F-19 STEALTH & MIG 29 .....	299,-	AMIGA .....	269,-	SIM EARTH .....	269,-	PC .....	269,-
FAERY TALE II/LORDS OF TIME .....	239,-	AMIGA .....	269,-	SIMFARM .....	269,-	PC .....	269,-
FALCON 3.0 .....	189,-	AMIGA .....	269,-	SIMLIFE .....	269,-	PC .....	269,-
FALCON 3.0 DATA DISK .....	269,-	AMIGA .....	269,-	SPACE QUEST V .....	299,-	PC .....	239,-
FANTASTIC WORLDS .....	269,-	AMIGA .....	269,-	SPACE CRUSADE .....	189,-	PC .....	269,-
FLASHBACK .....	239,-	AMIGA .....	189,-	SPECIAL FORCES .....	269,-	PC .....	269,-
FOOTBALL MANAGER III .....	189,-	AMIGA .....	269,-	SPELLCASTING 301 .....	269,-	PC .....	269,-
FORMULA 1 GRAND PRIX .....	269,-	AMIGA .....	269,-	SPORTS COMPILATION .....	239,-	PC .....	269,-
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL .....	269,-	AMIGA .....	269,-	STAR CONTROL II .....	269,-	PC .....	269,-
GAMES SUMMER CHALLENGE .....	269,-	AMIGA .....	269,-	STAR LEGIONS .....	269,-	PC .....	179,-
GATEWAY .....	269,-	AMIGA .....	269,-	STAR TREK 25TH - ANNIVERSARY .....	239,-	PC .....	239,-
GLOBAL CONQUEST .....	269,-	AMIGA .....	189,-	STREET FIGHTER II .....	239,-	PC .....	189,-
GREAT NAVAL BATTLES .....	269,-	AMIGA .....	269,-	STRIKE COMMANDER .....	239,-	PC .....	329,-
GUNSHIP 2000 .....	269,-	AMIGA .....	269,-	SUPER CAULDRON .....	189,-	PC .....	269,-
GUNSHIP 2000 MISSION DISK .....	189,-	AMIGA .....	269,-	TASK FORCE 1942 .....	329,-	PC .....	299,-
HARRIER JUMP JET .....	299,-	AMIGA .....	269,-	THE 7TH GUEST .....	299,-	PC .....	299,-
HISTORY LINE 1914-18 .....	239,-	AMIGA .....	269,-	ULTIMA UNDERWORLD .....	299,-	PC .....	249,-
HUMANS .....	239,-	AMIGA .....	269,-	ULTIMA VII .....	249,-	PC .....	239,-
INDIANA JONES 4 ACTION .....	189,-	AMIGA .....	239,-	ULTIMA VII PART II .....	239,-	PC .....	189,-
INDIANA JONES 4 ADVENTURE .....	239,-	AMIGA .....	269,-	VIKINGS .....	239,-	PC .....	269,-
ISHAR: LEGEND OF THE FORTRESS 239 .....	239,-	AMIGA .....	269,-	WALKER .....	239,-	PC .....	269,-
JIMMY WHITE'S SNOOKER .....	239,-	AMIGA .....	239,-	WAXWORKS .....	269,-	PC .....	269,-
JOE & MAC .....	189,-	AMIGA .....	239,-	WAYNE GRETZKY III .....	239,-	PC .....	269,-
JOHN MADDEN II .....	239,-	AMIGA .....	269,-	WING COMMANDER .....	269,-	PC .....	189,-
KING'S QUEST VI .....	239,-	AMIGA .....	269,-	WIZKID .....	189,-	PC .....	269,-
LASER SQUAD .....	189,-	AMIGA .....	269,-	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP .....	239,-	PC .....	269,-
LEGACY .....	269,-	AMIGA .....	269,-	WWF II .....	189,-	PC .....	269,-
LEGEND OF KYRANDIA .....	269,-	AMIGA .....	269,-	WWF & FINAL F. & PIT. F. .....	189,-	PC .....	239,-
LEGEND OF VALOUR .....	239,-	AMIGA .....	269,-	WWF & SIMPSON'S & T2 .....	189,-	PC .....	299,-
LEMMINGS III .....	189,-	AMIGA .....	239,-	X-WING .....	239,-	PC .....	239,-
LETHAL WEAPON .....	189,-	AMIGA .....	239,-	ZOOZ .....	189,-	PC .....	239,-
LINKS 386 PRO .....	189,-	AMIGA .....	239,-			PC .....	

JOITAKIN YLLÄPELEJÄ EI VIELÄ OLE JULKAISTU, MUTTA VOIT JÄTTÄÄ NIISTÄ TILAUKSEN, JOLLOIN LÄHETYS TAPAHTUU VÄLITÖMÄSTI PELIN TULTUA MAHAN. TARJOUSPELIEHINTA NOUSEE NORMAALIKSI ALENNETUN ERÄN LOPUTTUA.

Hinnat ovat postimyyntihintoja. Hintoihin lisätään toimituskulut 30-50 mk. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.





PINBALL JAM 239,- BASEBALL 239,- HOCKEY 239,- SHADOW OF THE BEAST 239,- NFL FOOTBALL 239,-

## LYNXIN PELEJÄ

A.P.B.	239,-	M.S. PACMAN	239,-
AWESOME GOLF	239,-	NFL FOOTBALL	239,-
BASEBALL HEROES	239,-	NINJA GAIDEN	239,-
BASKETBRAWL	239,-	PIT FIGHTER	239,-
BATMAN RETURNS	239,-	PINBALL JAM	239,-
BILL & TED'S ADV.	239,-	RAMPART	239,-
BLUE LIGHTNING	239,-	RAMPART	239,-
CALIFORNIA GAMES	239,-	ROAD BLASTERS	239,-
CHECKERED FLAG	239,-	ROBOSQUASH	239,-
CHIPS CHALLENGE	239,-	ROLLING THUNDER	239,-
DIRTY LARRY	239,-	SCRAPYARD DOG	239,-
ELECTROCOPS	239,-	SHADOW OF THE BEAST	239,-
EYE OF BEHOLDER	239,-	SLIMEWORLD	239,-
GATES OF ZENDECON	239,-	SOCCER	239,-
GAUNTLET III	239,-	STEEL TALONS	239,-
GRID RUNNER	239,-	STUN RUNNER	239,-
GUARDIAN	239,-	SUPER SKWEEK	239,-
HARD DRIVEN	239,-	SWITCHBLADE II	239,-
HOCKEY	239,-	TOKI	239,-
HYDRA	239,-	TOURNAMENT CYBERBALL	239,-
KUNG FOOD	239,-	VIKING CHILD	239,-
LEMMINGS	239,-	WARBIRDS	239,-
LYNX CASINO	239,-	WORLD CLASS SOCCER	239,-
MASTER GOLF	239,-	ZARLOR MERCENARY	239,-



## LYNX II

4096 VÄRIÄ, JOISTA 16 RUUDULLA VUOROLLAN, 4 KANAVAINEN AANEN ULOSTULO, 64K RAM, TEHOKAS 16 MHZ PROSESSORI, JO-PA 8 MB:N PELIT TAKAAVAT SINULLE UNOHTUMATTOMAN PELITILANTEEN.

**675,-**

# COM 2001 Oy

puh. 981-33 66 44

fax 981- 33 77 22, PL 536, 90101 OULU  
AVOINNA MA-PE 9-20 LA 10-15

Saat tilauksesi mukana toistaiseksi veloitusetta uusimman COM CLUB-lehden, josta löydät tietoa tulevista huippu-uutuuksista ja peliarvosteluja viimeisimmistä tietokone- ja konsolipeleistä. Lehdestä löytyy myös täydellinen luettelo COM 2001 Oy:n myymistä konsolituotteista.

## Liikkeemme Oulussa PELIMAFIA

Hallituskatu 31, puh. 981-3110060 (ei puhelintilauksia)  
Avoinna ma-pe 10-18, la 10-14



## Oletko kyllästynyt odottamaan?

Jos tilaat tuotteen arkisin ennen klo 18, ehtii se vielä saman päivän postin lajittelukeskukseen menevään lähetykseen, ellei tuote ole tilapäisesti loppunut, minkä ilmoitamme tilausta jättäessäsi.



GENITIZER PIIRTOLEVY RUPEAA KÄYTTÄMÄÄN AMMATILAISTEN TAPAA PIIRTOLEVYÄ TARKKUUVA VAATIVISSA TOISSA HIIREN SIJASTA. PIIRTÄMINEN ON NOPEAMPAA JA HELPOMPAA. SAATAVILLA AMIGA JA PC

**1495,-**

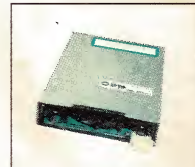


POWER DRIVE KORAALITAUNIN ENGLANNISSA VALMISTETTU AMIGAN ULKOINEN ANTI-CLICK LISÄLEVYASEMA. KETJUTUS JA KATKAISIN. 18 KKK:N TAKUU

**495,-**

SYNCR EXPRESS MK III SIIRRY TEHOKKAAMPAAN VARMUUSKOPIOINTIIN. TEE TÄYDELLISET KOPIOT OHJELMISTASI NOPEASTI. TAHDISTAA LEVYASEMAT PARHAAN TULOKSEN SAARUTTAMISEKSI. VAATII KAKSI LEVYASEMAA

**295,-**



AMIGA 500 3.5" SISÄINEN LEVY-ASEMA HAJOSIKO LEVYASEMAT SÄÄSTÄ KORJAUSKULUISIA JA VAIHDA SE ITSE HELPPOSTI UUTTEEN. LAADUKAS SONY-LEVYASEMA

**445,-**

LOGITECHIN PILOT MOUSE AMIGALLE. TODELLA KEHUTTU JA KESTÄVÄ TESTIVOITAJA. ET VARMASTI TULE PETTYMÄÄN. 18 KUUKAUDEN TAKUU.

**295,-**



## SKANNERIT

LOGITECH SCANMAN 256 PC	2295,-
LOGITECH SCANMAN 32 PC	995,-
LOGITECH FOTOMAN PC	4995,-
POWER SCANNER 64 AMIGA	1295,-
HANDY SCANNER 256 AMIGA	1495,-
GENISCAN 16 AMIGA	895,-
POWER SCANNER VÄRI AMIGA	2995,-



AMIGA ACTION REPLAY MK III

AMIGA 500:LLE 2000:LLE

**545,- 695,-**

SISÄLTÄÄ PALJON HYÖDYLLISIÄ OMINAISUUKSIA KUTEN TRAINER-TOIMINTO, VIRUKSEN ILMAISIN, NIBBLER-KOPIOINTI, KUVIEN JA MUSIIKIN TALLENTAMISEN LEVYKKEELLE, HIDASTUSTOIMINTO JA LEVYMONITORI. JOS SINULLA EI VIELÄ OLE TÄTÄ NIIN, SOITA JA TILAA HETI!!!



SCREENBEAT KIIHTÄIN **199,-**

## HIIRET

LOGIC-3 SPEEDMOUSE PC	139,-
LOGITECH MOUSEMAN CORDLESS PC	695,-
LOGITECH MOUSEMAN PC	595,-
LOGITECH TRACKMAN II PC	795,-
LOGITECH PILOT MOUSE PC	295,-
LOGIC-3 SPEEDMOUSE AMIGA	129,-
LOGITECH PILOT MOUSE AMIGA	295,-

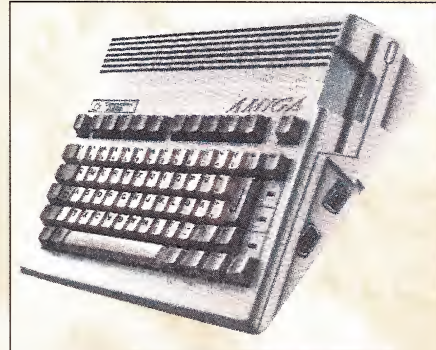
## DISKETIT

DSDD NIMETÖN	10	50	100
DSDD LAMBDA	3.90	3.30	2.90
DSHD NIMETÖN	4.00	3.50	3.10
DSHD LAMBDA	6.00	5.40	4.80
*VALMIIKSI FORMATOITUINA	6.40	5.80	5.40



## AMIGA/CDTV -TIETOKONEET + TARVIKKEET

AMIGA 500 + TV-MOD	2395,-
AMIGA 500+ JA TV-MOD	2645,-
AMIGA 600	2695,-
AMIGA 600 HD (20 MB)	3995,-
AMIGA 600 HD (85 MB)	5995,-
AMIGA 2000 UUSIN MALLI	4495,-
CDTV	3995,-
CDTV SIS. HIIRI/NÄPP/LEVARI	4995,-
10855 -MONITORI	1635,-
KICKSTART 2.0 -PÄIVITYS	995,-
CDTV NÄPPÄIMISTÖ	495,-
CDTV HIIRI	445,-
CDTV CADDY	195,-
CDTV GENLOCK	1195,-
CDTV SCART-KORTTI	295,-
CDTV HIIRI/NÄPP/LEVARI	1495,-
ALFAMOUSE -LANGATON	545,-



## PC:N ÄÄNIKORTIT



PRO AUDIOSPECTRUM 16 MEDIAVISIONIN UUSI HUIPPU TUOTE. NYT ENSI KERTAA TODELLISEN 16 BITTINEN SAMPLAUS JA TOISTO STEREOA. KORTISSA SCSI-LIITÄNTÄ KOVALEVYJÄ JA CD-ROM ASEMIÄ VARTEN.

**1795,-**

SOUNDBLASTER PRO II YLIVOIMAISESTI MYYDYIN ÄÄNIKORTTI MARKKINOILLA. LISÄÄN YAMAHAN PIIRIÄ, JOTKA ENNESTÄÄN PARANTAVAT ÄÄNTÄ. UUSITUT OHJELMAT CD-ROM LIITÄNTÄ

**1295,-**



SOUNDBLASTER 16 UUSIN CREATIVEN ÄÄNIKORTTI. TÄYSIN 16-BITTINEN MYÖS DMA. MUKANA ÄÄNTÄ PARANTAVAT YAMAHAN PIIRIT JA TULEVAISUUTTA AJATTELLIEN CD-ROM LIITÄNTÄ. PESEE KILPAILIJA MENNEN TULLEN.

**1995,-**



THUNDERBOARD MEDIAVISIONIN TODELLA EDULLINEN PERUSAÄNIKORTTI SINULLE HOKA HALUAT SAADA PELEISTÄSI ÄÄNET ULOS.

**695,-**

100 DSDD DISKETTIÄ **290,-**



# PELIT



## TOIMITUS

**Päätoimittaja** Eskoensio Pipatti

**Toimituspäällikkö** Tuula Linden

**Toimitussihteeri** Sari Alho

**Toimittaja** Niko Nirvi

**Taitto ja piirroks** Wallu

**Avustajat**

Jyrki Kasvi, Jukka Kauppinen, Ossi Mäntylähti,

Jukka ja Pekka Piira, T.J. Talasmaa, J.Turunen

**TOIMITUKSEN OSOITE**

Pelit

PL 64

00381 Helsinki

puh. (90) 120 5911

fax. (90) 120 5799

**ILMOITUKSET**

Pelit/Ilmoitusosasto

PL 64

00381 Helsinki

puh. (90) 120 5911

**Myyntijohtaja:** Esa Sairio

**Myyntipäällikkö:** Jussi Kiilamo, Tapani Mäkelä,

Helena Viljanen

**Ilmoitussihteeri:** Stina Eklund

**VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOI**

Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista

toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta

johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei

vastaa ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta

vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen pois-

jäämisestä tai julkaisemisesta sattuneesta

virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän

palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä

8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta.

**ASIAKASPALVELU**

Sanomaprint Erikoislehdet/Asiakaspalvelu

PL 35, 01771 Vantaa

**Tilaukset** (90) 120 670

**Kirjatilaukset** (90) 120 671

**Tilausten irtisanomiset** (90) 878 4544

(automaattinen vastauspalvelu, varaa esille

asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun

kuitistasiasta)

**Muut asiat** (90) 120 670 (osoitehenmuutokset

ym.). Osoitehenmuutokset ja tilausten irtisanomiset

tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymis-

kerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

**TILAUSHINNAT**

12 kk säästötilaus 198 mk

12 kk säästötilaus MikroBITIN tilaajille 158 mk

Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes

tilaaja irtisanoa tilauksensa tai muuttaa sen

määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa

kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan,

joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen

määräaikaistilaus. Sanomaprint Erikoislehtien

asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suo-

ramarkkinointitarkoituksiin.

Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko,

tuotannolliset häiriöt yms.) varauksin.

Lehtijemme tilaajat ovat Sanoma Yhtymän

asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana

edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli et

te halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta

asiakaspalveluumme, jolloin poistamme

tilaustietonne tilausvelvoitteiden täytyttyä.

**KUSTANTAJA**

Sanomaprint Erikoislehdet

Korneintie 8, 00380 Helsinki

puh. (90) 120 5911

**Toimitusjohtaja:** Eero Sauri

**Markkinointijohtaja:** Hannu Ryynäli

**LEHDEN MYNTI**

**Markkinointipäällikkö:** Heikki Nurmela

Lehti julkaisee sitoumukselta teksti- ja

kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei

vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia

ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen

luvalla.

**Painopaikka** Sanomapaino Vantaa 1993

**ISSN 1235-1199**

Toinen vuosikerta.

**SANOMAPRINT**  
**ERIKOISLEHDET**  
**TECNO PRESS**



## Arvosteluissa

### F-15 Strike Eagle III .....18

Nirvi. Teknisesti loistavaa, mutta normaalikaavaista Micro-Prosea.

### AD&D: Spelljammer .....20

Ossi Mäntylähti. Täysi susi, mutta lohduttavan helppo, SSI/U.S. Goldilta.

### Robosport .....22

Jukka ja Pekka Piira. Maxisin robotit tulevat ja valloittavat.

### Sabre Team .....23

Jukka ja Pekka Piira. Aivoja rassaavaa mielikuvitusta vaatii Krisalis.

### Legends of Valour .....24

Nirvi. Todella yllättävä veto U.S. Goldilta.

### Ancient Art of War in the Skies .....26

Jukka O. Kauppinen. Iloista ja erikoista MicroProselta.

### WWF: European Rampage Tour .....27

Nirvi Ocean painii rahat pois.

### Curse of Enchantia .....28

Jukka ja Pekka Piira. Kielitaidon voi unohtaa Core Designin uutukaisessa.

### SimLife .....30

TJ Talasmaa. Laatua, kiehtovuutta ja idearikkautta Maxisilta.

### Comanche: Maximum Overkill .....32

TJ Talasmaa. Upeata lentoa, mutta olematon juoni. NovaLogic/U.S. Gold.

### Cool Word .....34

Jukka ja Pekka Piira. Ocean rahastaa.

### Lethal Weapon .....35

Jukka ja Pekka Piira. Oceanin toimiva ja pelattava lisenssipeli.

### Shadowworlds .....36

Nirvi. Krisaloksen turhauttavan vaikea roolipeli.

### Bill's Tomato Game .....37

J.Turunen. Kiva puzzlepeli Psygnosikselta.

### Taskforce 1942 .....38

Nirvi. MicroProsen kelpo simulaattori.

### Star Control 2 .....40

Ossi Mäntylähti. Paras avaruussimulaattori ikuisuuksiin, Accoladelta.

### Castles II .....42

Ossi Mäntylähti. Interplay/Electronic Artsin turhauttavan vaikeaa strategiaa.

### Cytron .....43

Jukka ja Pekka Piira. Vanhanaikaista räiskintää Psygnosikselta.

### Waxworks .....44

Nirvi. Keskitasoista kauhua tarjoaa Accolade.

### Motörhead .....45

Nirvi. Virginin perus-beat'em up ei säväytä.







## Road Rash .....46

JTurunen. Vuoden hauskin ajopeli Electronic Artsilta.

## Street Fighter 2 .....47

JTurunen. Vauvasta vaariin, resepti U.S. Goldin.

## Indy The Action Game ....48

JTurunen. Tylsää toimintaa, jälleen U.S. Gold.

## Wordtris, Zyconix .....49

Tuija Linden. Tetris-klooneja Spectrum Holobyte'ltä ja Accoladelta.

## Odotetut updatet: Wing Commander, Indy & Atlantis, Grand Prix .....50

Jukka ja Pekka Piira, TJ Talasmaa. Origin, LucasArts Games ja MicroProse näyttävät, että käännös kannattaa.

## Rome AD92 .....52

Kimmo Veijalainen. Helppo, mutta onneksi mielenkiintoinen juoni. Millennium/Electronic Arts.

## Lyhyesti .....53

Valtavasti pelejä tällä kertaa.

## Pelit läpi

### The Legend of Kyrandia .....56

Nnirvi. Legendäärisen pelin legendaarinen ratkaisu.

### Lure of the Tempress .....59

Jukka O. Kauppinen. Kaunis maagi Selena vallitsee, mitä tekee Diermot?

## Mukana myös

### Nnirvi .....63

Vuonna 1992.

### Pelin Henki .....64

Wexteen. Oletko riippuvainen?

### Posti .....67

Ratkaisutko piraateille?

### Max & Moritz .....70

Max kertoo vinkkejä mm. Duneen ja Dark Queen of Krynniin. Moritzilla "lyhyestä vinkki kaunis".

### PelitSeis? .....73

Valtavasti apua lukijoilta, kiitos!



## Ajan hermolla

### Joystickit testissä .....6

Jyrki J.J. Kasvi. Digitaalitikut suurtestissä. Osa 1: Amiga, ST ja C64. Ensi lehdessä PC:n tikut.

### Uutiset .....14

Suomalainen pelitalo esittelyssä ja muita tärkeitä kuulumisia.

### Kilpailut .....76

Microprosen sanaristikko ja Tikkukilpa ratkesivat. Tällä kertaa kilpailuina Street Fighter ja helppo sekoita ja järjestä.

### Vuoden Peli .....78

Nyt ne on päätetty!

### Tulossa .....79

Seuraavissa lehdissä, jos pelitalot suovat.

### English Summary .....79

Surprises, surprises.

# Hinnat hävisivät

Tämä on ensimmäinen Pelit-lehti, josta pelien hinnat on jätetty pois. Ennen kuin alatte kiljua raivosta, kerron miksi.

Kuten Pelit kutosessa kerroimme, ja kuten televisiostakin olette nähneet, ovat tietokonepelien hinnat laskeneet rajummanpuoleisesti. Toptronicin startattua kampanjansa Info-ketjun kanssa myös muut maahantuojat ovat lähteneet mukaan omilla hinnanalennuksillaan. Pelit ovat myös levinneet sieltä kirjakauppojen ja kodinkoneliikkeiden nurkista jopa tavarataloketjuihin, mikä järkevää onkin.

Tästä kaikesta on seurauksena se, että ns. ohjehinnoittelu on kadonnut miltei tyystin ja siihen perustunut Pelit-lehden "hinnoittelu" oli totaalisen pielessä. Jos me ilmoitimme Amiga-pelin hinnaksi esimerkiksi 350 markkaa, saattoi saman lehden ilmoituksista lukea sen hinnan olevan 185 markkaa, ja Anttilan luettelossa sama peli saattoi maksaa vajaan satasen. Eli ketä meidän hinnoittelumme sitten palveli? Ei ketään.

Me emme voi seurata poistomyynti-, alennus-, erikoistarjous-, jouluhitti- ym. hintoja, eikä se olisi edes järkevää. Harvoinhan esimerkiksi Guns'n'Rosesin uuden levyn hintaa ilmoitetaan maanlaajuisesti sen ilmestyttyä, ja kuitenkin jokainen tietää, että uusi CD maksaa siinä puolentoista sadan markan kieppeillä.

Ja sitä paitsi, pelien hyllykik, eli aika, jonka ne ovat uutuuksia ja myyvät, on keskimäärin parisen kuukautta. Eli pienellä maltilla sen hitti-pelin voi saada poistomyynnistä tai jopa halpapelinä nopeammin kuin uskoisikaan.

Tuija







# Pelikenttien todelliset sankarit

Jyrki J.J. Kasvi

1. Quickjoy SV-126 JetFighter
2. QuickJoy SV-125 Superboard
3. QuickShot QS-131 Apache 1
4. Quickjoy SV-124 Turbo 2
5. Prof 9000 de Luxe
6. Super Pro Zip Stick
7. The Cruiser
8. Suncom TAC-2
9. Konix Navigator
10. Cheetah The Bug
11. Konix Speed King
12. QuickShot QS-127 Starfighter 1
13. Quickjoy SV-127 TopStar
14. Advanced Gravis
15. Wico Command Control
16. QuickJoy SV-123 Supercharger
17. QuickShot QS-130F Python 1
18. QuickJoy SV-119 Junior
19. Wico The Boss
20. Competition Pro 5000
21. Dynamics Competition Pro Mini
22. Quickshot QS-129F Controller
23. Wico Ergostick



●● Tosi pelimiehen ja -naisen tunnistaa keskusmuistin koosta ja suorittimen kellotaajuudesta. Tunnistaahan? Nope.

**OSA 1: AMIGA, ST, C64**





**T**odellisen ammatti-taistelijan tuntee käteen istuvasta peliohjaimesta, joka sopii nimenomaan oman lempipelin vaatimuksiin. Vai kuvitteleeko joku muka pärjäävänsä samalla kepillä Falconissa ja Project X:ssä?

Koska markkinoilla on tikkuja kymmenittäin, testasimme ensin Atari-liitäntäiset joystickit, jotka sopivat Amigaan, C64:een ja Atariin. Ensi lehdessä ovat vuorossa PC-tikut.

Pelikone koostuu syöttölait-

teesta, keskusyksiköstä ja näyttölaitteesta siinä missä mikä muu tietokone tahansa. Mutta vaikka tekniikan kehittyminen on luonut yhä tehokkaampia mikroja ja tarkempia näyttöjä, peliohjainten kehitys on polkenut paikoillaan. Ainakin suomalaisista kaupoista on turha etsiä mitään vallankumouksellisia uutuuksia. Pieni visiitti maailman pelimessuille kertoo kuitenkin toista. Uusia mielenkiintoisia keppejä olisi tyrkyllä, jos joku niitä vain toisi.

Ilmeisesti maahantuojien hyllyt ovat väärällään vanhaa romua, josta halutaan päästä eroon ennen uusien ohjainten maahantuontia. Kovettuneet imukupit ja oiohtaessa ratisevat liitosjohdot kieliävät monen vertailuun osallistuneen tikun seisseen varastossa liian pitkään. Useimmat niin kutsutut uutuudetkin olisivat saaneet jäädä piirustuspöydälle. Ne kun eivät tarjoa mitään uutta muille kuin pelaajien rasitusvammoja tutkiville lääkäreille.

### Mitä tutkailtiin

Tikkutestit ovat perinteisesti mitanneet ohjainten liikealueita, kytkinten kestävyttä ja muuta nippelitietoa. Onpa allekirjoittanutkin mittaillut keppien liikealueita, väliskulmia tai jopa liitosjohdosten pituuksia. Ohjainten soveltuvuus varsinaiseen pelaamiseen on sen sijaan autuaasti unohdettu. Niinpä Pelit-lehden toimitus valitsi tällä kertaa edustavat testipelit ja pelasi niitä kaikilla maahantuojien luetteloista löytyneillä ohjaimilla – jännetu-pit rouskuen.

Testikoneena toimi vanha uskollinen Amiga 2000, ja pelit olivat toimintapeliä osalta **Zool**, lentosimuja edusti **F-15 Strike Eagle II** ja autopoleja **Nigel Mansell's World Championship**. Valitusta testausmenetelmästä johtuen oheiseen taulukkoon kootut tuntemukset ovat sitten sitäkin kasvikohtaisempia: 95 prosentin ohjain ei ole välttämättä kaikkien mieles-

## Tikusta asiaa

**U**seissa Amiga-peleissä voidaan käyttää ns. kahden tulitusnäppäimen ohjaimia. Käytännössä atariliittimillä suoraan varustettuna näitä ovat Segan ohjaimet.

### Sega Megadrive Control Pad

(noin 130 mk)

Se virallinen Segan peukaloohjain, josta on myös useita kopioversioita. Hyvä käteensopiva muotoilu ja kestävä rakenne. Perustoiminnot, kopiomalleissa turboja, hidastuksia yms. Sopii erityisesti tasohyppelyihin, joissa hyppiminen tapahtuu tulitusnäppäimellä. Peukalolla pelattuna pelit tuntuvat jostain käsittämättömästä syystä paljon vauhdikkaammilta kuin ilotikulla väännettynä.

### Sega Megadrive Arcade Power Stick

(noin 300–400 mk)

Uskomattoman isokokoinen vasemalla kädellä ohjattava vempain, jossa mukana säädetävät tulitusnopeudet kaikille näppäimille. Tikun vaste ehkä aavistuksen hidas, pehmeä, mutta vaikuttaa toisaalta rakenteeltaan kestävältä. Älytön hinta. Myös useita kopiomalleja, niiden kestävydestä ei käsitystä, mutta ovat toki edullisempia.

Useat tikkufirmat valmistavat Sega-yhteensopivia ilotikkuja, muun muassa Competition Pro-klooneja on olemassa. Kannattaa kysellä eri maahantuojilta. Laatu onkin sitten kysymysmerkki.

tä parempi kuin 88 prosentin ohjain. Muutamasta yli 85 prosenttia saanesta kepeistä on kuitenkin helpompi valita omansa kuin kaikista 23:stä.

### Liian monia vaatimuksia

Yksi ohjain ei millään veny kaikkien pelien ja pelaajien tarpeisiin. Toimintapeleissä vaaditaan nopeutta sekä täsmällisyyttä ja lentosimulaattoreissa aidonoloista ohjaustuntumaa, jota on niks-naks-kytkimillä mahdollista saavuttaa. Jokainen oikean lentokoneen ohjaussauvaa hiplannut tietää, että lentosimussa on oltava analoginen ohjaus – piste. Onkin pienoinen ihme, ettei Amigalle tahdo löytyä analogisia tikkuja PC:n tapaan. Sellaisen kytkeminen Amigaan kun on täysin mahdollista, kunhan Amiga, ohjain ja peli saadaan uskomaan toisiaan. Esimerkiksi Strike Eagle osaa periaatteessa lukea analogista ohjainta, jos jostain vain löytyisi sopiva.

Autopeliin ongelmat ovat vielä lentosimujakin suuremmat. Tikku ei taivu ratiksi ilman hydrauli-prässiä, etenkin digitaalinen tikku. Nigel Mansell's -peliin suositellaankin niin kutsutua FreeWheel-tyyppistä ohjainta, joka on käytännössä tietokoneeseen liitettävä ratti. Mutta yksikään maahantuojia ei aina-

kaan tunnustanut tuovansa FreeWheel-ratteja Suomeen, kun tilasimme ohjaimia tähän testiin.

### Viel' on vanhat voimissaan

Vaikka tässä jutussa morkataan kauppojen hyllyiltä löytyvien ohjainten vanhanaikaisuutta harva se lause, vanhojenkin joukossa on toki pari yksilöä, jotka ovat ansainneet pitkän elinkaarensa.

Wicon **Ergostick** teki tässä muutama vuosi sitten pienen vallankumouksen. Se oli ensimmäinen ohjain, jonka voitiin hyvällä omallatunnolla väittää olevan ergonomisesti muotoiltu. Tämä nihkeällä kumilla pinnoitettu kännykkä sopii kuitenkin vain pitkäsormisille pelureille, lyhyet sormet eivät yksinkertaisesti yllä tulitusnäppäimeen asti.

Ergostickistä on muuten syntä mainita, että amerikkalaisen työn laatu näyttää laskeneen sitten viime näkemän, tai sitten testiin on eksynyt sunnuntai-kappale. Ei sillä, että pienet kauneusvirheet, kuten puukon käyttö tulitusnapin läpiviennissä haittaisivat pelaamista, mutta tässä hintaluokassa ei odota näkevänsä moista työn jälkeä.

Vanha suosikkini **TAC-2** tunnui The Bugin ja Competition Pro Minin seurassa hieman väl-



## AMIGA TIETOKONEET & 386/486TIETOKONEET

AMIGA 500, hiiri, virtalähde kick. 1.3	1.895.-
AMIGA 500 plus, hiiri, virtalähde kick. 2.0	1.995.-
AMIGA 600, hiiri, virtalähde kick. 2.0	2.595.-
AMIGA 1200, 68020CPU, hiiri, virtalähde	4.495.-
AMIGA 2000, hiiri, virtalähde, näppäimistö	4.595.-
AMIGA 3000/25MHz/52MB HD/2MB ram	11.995.-
AMIGA 3000T/25MHz/105MB HD/6MB ram	15.995.-
AMIGA 4000/25MHz/120MB HD/6MB ram	16.995.-

386/40MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA	6.295.-
486sx/33MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA	7.995.-
486/33MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA (cyrix)	7.995.-
486/33MHz/1MB ram/80MB HD/14" SVGA (cyrix)	8.395.-
486/33MHz/2MB ram/80MB HD/14" SVGA	8.995.-
486/33MHz/2MB ram/120MB HD/14" SVGA	9.495.-
486/50MHz/2MB ram/80MB HD/14" SVGA	9.995.-
486/50MHz/2MB ram/120MB HD/14" SVGA	10.495.-

## AMIGA Lisälaitteet

AMIGA 500 512KB KELLO/VIRTAKYTKIN (80ns muistipiirit)	195.-
AMIGA 500 PLUS/AN/AG00 1MB Muistikortti "2MB Chip"	395/445.-
AMIGA 2000 2/8MB muistikortti 995.- 4/8MB 1595.- 8/8MB 2695.-	
Rochard A500 Muistikortti 2/8MB Rochard (optio kovalevyoh.)	1395.-
Rochard Muistikortti 4/8MB 1895.- Rochard Muistikortti 8/8MB 2695.-	
Rochard A500 Kovalevyohjain 40MB, virtalähde, 0/8MB muistikortti	2795.-
Rochard 85MB kovalevyllä	3095.-
Rochard 100MB kovalevyllä	3295.-
LISÄLEVYASEMA RF332C profesional A500/600/1200/2000/3000/4000	449.-
LISÄLEVYASEMA RF382CIV pikahaku/virustutka/anticlick testivoittaja	499.-
AMIGA 500 tai 2000 sisäinen levyasema esennuspaoloilla	429.-
AMIGA 500/500+ VORTEX ATonce 286/7.2MHz Emulaattori	695.-
A500/500+/2000VORTEX ATonce- 286/16MHz Emulaattori	1795.-
A2000 Commodore A2286-5.25"HD levyasema- MSDOS	1995.-
AMIGALLE RocTec Hiiri mikrokyskimillä sekä tarkalla pallolla	129.-
AMIGALLE TrackBall alustalla ja lukituksella näppäimistöön	295.-
ROCCEN Genlog A500/2000/3000 kotivideon tekstitys	795.-
Video Digitoija&Splitteri Amiga tietokoneisiin "OMNI EUREKA"	895.-
Super Denice	395.-
ROM 1.3	195.-
ROM 2.0	395.-
Automaattinen Kickstart vaihtaja A500-2000 tietokoneisiin	195.-
A2000/3000 korttienlock Commodore A2300 videoiden tekstitys	995.-
A2000 Serial kortti Commodore A2232 7kpi serialiporttia	1295.-
Soundsampleri stereo näyttö 55KHz "OMNI" hyvillä säädöillä	395.-
A2000/4000 kovalevy Golem SCSI-120MB/Quantum 16bit	3495.-
SKANNERI hyvällä OHJELMALLA ja printeriketjutuksella	995.-
AMIGA Midi-interface 4xout 1x in 1x thru sekä liitäntä johdolla	169.-
TV-Modulaattori A520	190.-
50W virtalähde A500/600/1200	495.-

## PC-Tarvikkeet

SOUND BLASTER 2.0 äänikortti	795.-	NÄYTÖNOHJAIN 1MB RAM	495.-
SOUNDPLASTER PRO	1299.-	NÄYTÖNOHJAIN 512KB RAM	395.-
TMC 1680 SCSI CONTROLLER	1995.-	I/O 2xS/1xP/1xGam.	129.-
TMC SCSI CONTROLLER	1295.-	SUPER I/O ATID/2xS/1xP/1xG.	199.-
SUO. 102/AT NÄPPÄIMISTÖ	249.-	SVGA VARI (matalasäteily)	1995.-
3.5" 1.44MB levyasema	399.-	PC HIIRI	100.-
5.25" 1.2MB levyasema	450.-	486/33MHz CPU emolevy	3495.-
DOS 5.0	395.-	486/50MHz CPU emolevy	4995.-
Windows 3.1	495.-	387/44MHz matikkaprosessori	995.-

## DISKETIT

Tyyppi	MK/KPL	10	50	100	400	800
35" Media DSDD	3.95	3.30	2.90	2.60	2.50	
35" Nimet DSDD	3.45	2.95	2.60	2.40	2.30	
35" Media DSHD	5.95	5.45	4.80	4.40	4.20	
35" Nimet DSHD	5.45	4.95	4.50	4.20	4.00	
525" Media DSDD	350	275	199	190	180	

Liike avoinna 10.00-18.00 La. 10.00-14.00  
MODEEMI BOXI 90-666 981 tai FAX 90-853 3526

Puh:90-666 907

**Man & Man Co**  
Merimiehenkatu 26  
00150 HELSINKI

## PC:N KÄYTÖN PERUSTEET

Jyrki J.J. Kasvi

♦ Tuntuuko PC:n hankkimisen jälkeen, että laitteen ohjekirjat ovat toivottoman sekavia, kirjakaupastakin löytyy vain monisatasivuisia tiiliskiviä ja käytön opettelu on hankalaa ja aikaavievää.

♦ Uusi **PC:N KÄYTÖN PERUSTEET** -kirja kertoo PC:n käytöstä kaiken tarpeellisen tiiviisti ja selkeästi.

♦ Kirjassa perehdytään tietokonelaitteistoon ja tietotekniikan sanastoon. Lukijalle tulevat tutuksi hakemistot, tiedostot, käskyt, ohjelmistot, liitännät, tulostus, MS-DOS käyttöjärjestelmän kaikki versiot ja MS-DOS 5:n graafinen osuus. Lisäksi tutustutaan tietotyön ergonomiaan ja laitteiden kunnossapitoon. Kirjassa on laaja sanasto ja kattava hakemisto.



**UUTUUS!**

**176**  
**sivua**

**A5-kokoinen**

**hinta 125 mk**

**+ lähetyskulut**

**18 mk**

**SANOMAPRINT**  
**ERIKOISLEHDET**  
**TECNO PRESS**

Kornetintie 8  
00380 Helsinki

**TILAA NYT LEHDEN TILAUSKORTILLA TAI PUHELIMITSE (90) 120 671!**



# Joystickit

jähtäneeltä. Syynä lienee sama vaiva kuin Competition Pro 5000:lla, kumimankin liikevastuksesta vastaa tikun ympärille asennettu kumirengas. Joko kumin laatu on muuttunut, tai sitten ohjaimet ovat seisseet niin kauan varastossa, että rengas on kovettunut. Joka tapauksessa testikappaleen ohjaustuntuma ei ollut läheskään niin herkkä kuin viimeksi TAC-2:een tutustuessani. Kontaktin tapahtumista ei tunne.

Iloisimman yllätyksen seniorintamalta tarjoili kuitenkin ikaikainen **Prof Competition 9000 de luxe**. Vaikka sen imukupit olivat jo kuivat, eikä tuosta säädettävästä autofirestä saa vieläkään selkoa, ohjaustuntuma on erinomainen. Itse asiassa tämä tikku tuntuu aina sitä paremmalta, mitä useammin siihen saa vuosien mittaan tutustua.

## Ei mitään niin pahaa

On aina hyvä merkki, kun testaaja ei testin jälkeen pakkaakkaan ohjainta takaisin laatikkoon vaan jättää sen pöydälle lukeksimaan: "Täytyy kokeilla, josko tällä selviäisi siitä Wizkin pahasta kentästä." Ensimmäisen kerran tämä efekti puri, kun kädessä lepäsi kirppu eli Cheetahin **The Bug**. Olihan tästä ötökästä ollut toki jo puhetta, sillä The Bug on esimerkiksi toimituspäällikkömme lempiohjin.

Originellista muotoilusta huolimatta The Bug ei anna itseltään kummoista ensivaikutelmaa. Sauva tuntuu löysältä ja särmät vaatisivat viimeistelyä. Tositoimessa löysyys vaihtuu kuitenkin hämmäntävän täsmälliseen ohjastuntumaan. Vastus kasvaa liikkeen laajuuden myötä, eikä liikealue loppua töksähdä mikrokytkimen naksahdukseen. Ohjain on niin herkkä, että sitä voi hallita ilmataisteluissa yhdellä kädellä toisen hoidellessa näppäimistöltä asejärjestelmiä. Pelkän peukalon voimat

riittävät hallitsemaan The Bugin ohjauksaavaa etusormen ulottuessa edelleen tulitusnäppäimelle.

Jopa The Bugin särmät unhottuvat kun ohjaimen ottaa kämmenelleen ja ihastelee sen sopivuutta siihen. Vain autofire-kytkin saisi olla hieman herkempi, mutta kaikkiaan The Bugin suunnittelija ansaitsee hatunnoston. Näyttävä ilmiasu ei näemmä aina tarkoita huonoa toimintaa.

**Competition Pro Mini** on The Bugin ohella toinen mielenkiintoinen pikku ohjain. Kauanpa ohjainvalmistajilta kestikin ymmärtää, että suurin osa kaupan olevista kepeistä on kädessä pidettäviksi liian isoja. Jos esimerkiksi Competition Pro 5000:n kokoista ohjainta haluaa pitää kämmenellä, sitä on pakko puristaa sormien heikoilla lihaksilla. Tästä staattisesta kuor-

mituksesta on toistuessaan seurauksena rasitusvamman, joka paranee vain pidättäytymällä vamman aiheuttaneesta toiminnasta eli pelaamisesta.

Competition Pro Mini tulee kahteen levyketelineeseen pakattuna, mikä ei ole mikään huono kylkiäinen. Myös paketin sisus on ihan laatutavaraa, paitsi jalustan ylä- ja alaosan liitoksen viimeistelyn osalta. Vakavamielinen pelaaja ostaakin Comp Pro Mininsä seuraksi 00-hietapaperia ja hioo kämmentä hiertävän särmän pois. Samalla voi karhentaa ohjaimen sivut, jolloin kännykän kädessä pitäminen on entistäkin helpompaa.

**Advanced Gravisia** on vaikea luokitella uudeksi tai vanhaksi ohjaimeksi. Se ilmestyi markkinoille jo kolme vuotta sitten, mutta esimerkiksi vuonna 1984 kauppoihin tulleen Wicon Command Controliin verrat-

tuna se on vielä nuorukainen. Oli miten oli, maininnan Gravis ansaitsee – kunniasellaisen. Ohjaimessa on monta pientä yksityiskohtaa, jotka kielivät kanadalaisten aivosolujen saaneen huutia tikkua suunnitellessaan. Esimerkiksi sauvan liikealueen ja -vastuksen säätö todella toimii päinvastoin kuin muiden vastaavat viritykset. Tämä mahdollistaa tikun käytön sekä lentosimuissa (laaja liikealue, pieni vastus) että toimintapeleissä (pieni liikealue, terävä vastus).

Gravisin tarjoama mahdollisuus kontrolloida eteen-taakseliikettä jalustan kahdella tulituspainikkeella avittaa monessa toimintapelissä sekä joissain autosimuissa. Lisäksi laajalla liikealueella ilman vastusta oli mahdollista saavuttaa yllättävän hyvä ohjaustuntuma myös autoon! Vain sauvan päässä olevan tulitusnäppäimen muotoilua voisi vielä parantaa. Kiihvasta ammuntaa vaativissa peleissä tuppaa peukalo puutumaan.

## Ergonomiksi ergonomin paikalle

Gravisin sauvan pehmitetty varsi on ergonomisempi kuin esimerkiksi **Quick-Shotin** ja **QuickJoyn** "ergonomisesti muotoillut" kahvat, joissa jokaiselle sormelle on varattu oma tilansa. Työkalujen kahvoja tutkittaessa on käynyt nimittäin ilmi, että kun tällaista sormiurilla varustettua kahvaa puristetaan, sen kohoumat painavat sormien pienet lihakset ja verisuonet kasaan. Gravisin suorapintainen, pehmustettu kahva on tässä suhteessa paljon pelaajaystävällisempi ratkaisu. Pehmustetta saisi tosin vielä hieman ohentaa, mutta kahvaa ei näillä liikevastuksilla ole kuitenkaan tarvis puristaa niin lujaa, että tämä muodostuisi ongelmaksi.

Liian terävät sormiurat ovat myös Wicon Ergostickin ongelma. Juuri näiden urien ansiosta ohjain sopii vain tietyn muotoiselle kädelle, sillä vain yksi ote on mahdollinen.

Suurten ohjainten ongelmana on myös käden paino. Esimerkiksi **JetFighterin** kahvassa ei ole mitään, mikä kannattaisi kättä. Lisäksi ohjain nostaa kä-



Suosittu Cheetah The Bug.



# Joystickit

den yli kymmenen senttiä irti pöydän pinnasta eli noin kyy-närpään tasolle. Käsi ja käsivarsi painavat yhteensä monta kiloa,

minkä taakan kannattaminen hartianseudun heikoilla lihaksilla käy pitkän päälle voimille. Itse asiassa tuloksena voi olla rasitusvamma, joka vaurioittaa jatkuvalla kuormituksella altistu-

neita lihaksia ja niiden kiinnityksiä – pysyvästi.

Käden paino voidaan tukea joko Gravisin tapaan ohjaimen jalustaan tai sitten kahvan tyvessä on oltava samanlainen kannattelutaso kuin **TopStarissa**. Gravisin ratkaisu on parempi, sillä käsi pääsee laskeutumaan alemmas, eikä sydämen tarvitse pumpata verta itsensä yläpuolelle.

Näin kaikkiin markkinoilta löytyneisiin ohjaimiin tutustuneena tuntuukin siltä, että Advanced Gravisin suunnittelijat ovat lähes ainoita, jotka ovat todella perehtyneet peliohjainten ergonomiaan. Muut eivät osaa kuin hokea sanaa mainoksissaan ja kääntää koko käsitteen irvikuvakseen.

## Silkkaa kosmetiikkaa

Etenkin QuickShotin valikoimis- sa on joukko niin kutsuttuja uu-

tuuksia, jotka ovat syntyneet pikemmin mainostoimiston kuin suunnitteluosaston piirustuspyö- dillä. Esimerkiksi **QuickShot Controllerin** perusidea olisi muuten aivan toimiva, mutta kaikki on sijoitettu pikkuisen pieleen. Ilmeisesti QuickShotin koepelaajat (onhan heillä niitä, onhan) ovat kotoisin jostain Si- riuksen suunnalta ja heillä on sormien nivelet eri paikoissa kuin meikäläisillä.

Huvittavia piirteitä QuickSho- tin toiminta saa kun testaaja huomaa **Apache 1:n** jalustan tyylikkää tulituspainikkeet. Napit ovat kuitenkin pelkkiä va- loksia eli muoto on alkuperäis- ten piirustusten mukainen, mut- ta toiminta ei.

QuickShotille läheistä sukua olevasta Quickjoy-ohjainsarjasta löytyy vastaavia hauskoja yksi- tyiskohtia, joista **TopStarin** "pa- teintoitu iskujousitus" on kyllä yliveto. Läpinäkyvän jalustan si-

## Näin luet taulukkoa

- ★ - merkin verran hyvää
- † - merkin verran huonoa

Maahantuojaarvillä lyhenne Top tarkoittaa Toptronics Ky:tä, puh. (921) 546 666. San tarkoittaa puolestaan Sanura Suomi Oy:tä, puh. (90) 506 1420.

Ohjainten hinta/laatusuhde on laskettu jakamalla yleisar- vosana tikun hinnalla, kertomalla tämä sadalla ja pyöris- tämällä tulos kokonaisluvuksi. Eli mitä suurempi luku tässä kohdassa on, sitä enemmän vastinetta tikun ostaja kelluvalle markalleen saa. Yleisarvosanaa annettaessa ei ole huomioitu ohjaimen hintaa.

Nimi	Super Pro Zip Stick	Quickshot QS-129F Controller	The Cruiser	Wico The Boss	Konix Navigator
Hinta	127,-, 159,-	167,-	109,-	167,-	119,-
Maahantuoja	Top, San	Top	San	Top	San
Valmistusmaa	Englanti	Kiina	Englanti	USA	Englanti
Toimintapeleissä	†	††	†	†††	†
Lentosimuissa	††	††	†††	★	††
Autopeleissä	†††	†††	††	†	††
Yleisarvosana	20	35	42	55	60
Hinta/laatu	14	21	39	33	50
Kommentit	Imukupit kovettuneet käyttökelvottomaan kuntoon. Toisen testikappaleen autofire-kytkimen reikä näverretty puukolla...	Näin käy kun yritetään väkisin keksiä jotain uutta. Suunnittelusta vastanneen tiimin on täytynyt koostua ET:n jälkikasvusta.	Säädettävä vastus: suuri, suurempi, suurin. Ei pahemmin innostanut, mutta olen nähnyt jonkun joskus jopa käyttävän tätä tikkua.	Liian suuri liikevastus huonosti pöydällä tai kädessä pidettävään ohjaimen. Testikappaleen mekaniikassa lisäksi jotain vik'kaa.	Väli-ilmansuuntien epätasmäällisyys ja huono viimeistely pilaa hyvän idean. Myös liipasan kaipaa korjailua.
Nimi	Quickjoy SV-126 JetFighter	QuickJoy SV-123 Supercharger	Suncom TAC-2	Konix Speed King	Quickjoy SV-127 TopStar
Hinta	139,-	95,-	94,-	99,-	199,-
Maahantuoja	San	San	Top	San	San
Valmistusmaa	Kiina	Kiina	USA	Englanti	Kiina
Toimintapeleissä	★	★	★	★	†
Lentosimuissa	†	★	††	†	★
Autopeleissä	†††	★	†	††	†††
Yleisarvosana	75	78	80	80	80
Hinta/laatu	54	82	85	81	40
Kommentit	Isoksi tikuksi yllättävän hyvä toimintapeleissä. Klonksu, mutta selkeät väli-ilmansuunnat. Löysyys häiritsee simuissa.	Peukalon kohdalta kahva hieman liian paksu. Tuntuma varsin täsmällinen, sopii peruskeipiksi.	Menneiden vuosien suosikkini on menettänyt osan legendaarisesta herkkyydestään. Sniff...	Suosittu peruskännnykkä, muttei vedä vertaa Ergostickille. Testikappaleen tulitusnamikassa jotain mäihää.	Yksi komeimmista. Kovin suuri käsi ei sovi kahvan uuriin. Patentoitu(!) jousitus on silkkaa kosmetiikkaa.



sään on laitettu neljä kierrejousta kahden kiinteän tason väliin iskuja vaimentamaan. Kuka iskee? Mihin? Millä? Miten? Muilta osin ohjain on tosin ihan kelpo, sopien etenkin lentosimuihin. Ja ovathan nuo kromatut jouset komeat, sitä ei voi kieltää.

QuickShot-sarjan erikoisuuksiin kuuluu kaksi nelitahoisella kosketuslevyllä varustettua ohjainta eli **Controller** ja langaton **Starfighter 1**. Tämän pelikonsolien ohjaimista tutun levyn idea on täysin käsittämätön eikä yksikään väärin keksijöistä ole ilmeisesti pelannut sillä viittä minuuttia pidempään. Jos olisi, niin viritystä ei olisi taatusti päästetty kauppoihin. Itse asiassa ensituntuma levyyn on ihan miellyttävä ja ohjaus todella nopeaa. Muutaman minuutin kuluessa vasemman käden peukalo, jolla levyä siis muljutetaan, alkaa kuitenkin särkeä, ja het-

ken kuluttua olo on kuin ylikypsällä par-sakaalilla.

Kolottavaa rannettaan ja jännetuppiaan poteva pelaaja ei voi muuta kuin asettaa toivonsa maailmalla tiukentuvaan tuotevastuulainsäädäntöön. Jonain päivänä joku, todennäköisesti Amerikoissa, haastaa ohjainvalmistajan oikeuteen pelatessa saadun rasitusvamman aiheuttamasta kivusta ja särystä. Syytä ainakin olisi! Ja jenkien korvaussummat tuntien, ohjainvalmistajien ei auta muu kuin pistää kepit uusiksi. ●

**Ken on tämä musta kaunotar? Sen saat tietää Pelit-lehden seuraavassa numerossa, kun J.J.J. kaivautuu PC-tikkujen analogisiin pohjamutiin.**



<b>QuickJoy SV-125 Superboard</b> 169,- San Kiina ++ ★ +++ 65 38 Tällainen turhan ryönän kokoaminen tikkua rumentamaan on vastenmielistä, vaikka laaja alusta onkin muuten hyvä. Sekkari olisi kiva, mutta se ei toimi.	<b>QuickShot QS-130F Python 1</b> 73,- Top Kiina ++ ++ ++ 66 90 QuickShotiksi hyvin kädessä pidettäväksi muotoiltu jalusta, mutta kepin yläpää on tarkoitettu lähinnä kalmarille.	<b>QuickShot QS-131 Apache 1</b> 46,- Top Kiina ++ + ++ 68 148 Perustikku perustarpeisiin, mutta parempiakin on. Hinta/laatusuhde omaa luokkaansa.	<b>QuickJoy SV-124 Turbo 2</b> 95,- San Kiina ++ ★ ++ 70 74 Taas yksi QuickJoy eli -Shotin kahva. Tällä kertaa väli-ilmansuunnat lispuvat. Tässä alkaa jo kyllästyä.	<b>QuickShot QS-127 Starfighter 1</b> 469,- Top Kiina ★ ++ +++ 70 15 Langaton kauko-ohjain, jonka huono ohjauslevy pilaa. Vaatii neljä AAA-paristoa per lähetin – galliiks tulee.	<b>Competition Pro 5000</b> 139,- San Englanti ★ ++ +++ 75 54 Turunen Liian jäykkä toimintapeleihin, joihin muuten sopisi hyvin. Tai sitten tarvitaan Terminaattorin sormilihakset. Vanha maine takaa kuitenkin myynnin.
<b>Wico Command Control</b> 262,- Top USA ★ ★ ★ 82 31 Wallu Tämä vanhus on monen mielestä edelleen se ainoa oikea. Voisi ollakin, jos sen saisi pultattua pöytään tai polveen kiinni.	<b>Wico Ergostick</b> 231,- Top USA ★★★ (XL-kätisillä) + + 86 37 Työn laatu on laskenut Amerikoissa sitten viime näkemän. Soveltuu erityisesti pitkäsormisille muttei -kyntisille.	<b>Prof 9000 de Luxe</b> 250,- San Hollanti ★ ★ ★ 88 35 Edelleenkin ainoa tällainen tikku imukupeilla. Onko joku saanut selkoa tuosta säädettävästä autofirestä? Tarkastakaa ostaessa imukuppien vuosikerta eli vaihtakaa ne.	<b>Cheetah The Bug</b> 127,- Top Kiina ★★★ ★ + 92 72 Niirvi Tuija Mielenkiintoisin uutuus sitten Ergostickin. Moni kaku päältä kaunis vaan harva näin maukas myös sisältä.	<b>Dynamics Competition Pro Mini</b> 179,- San Englanti ★★★ ★ + 92 51 Pakattu kahteen levyketelineeseen. Muutenkin erinomaisen pikku ohjain, mutta jalustan sivut olisi saatu vielä viimeistellä.	<b>Advanced Gravis</b> 231,- Top Kanada ★ ★ ★ 95 41 J.J.J. Gravisin tekijät ovat ajatelleet muullakin kuin istumalihaksillaan. Myös laadun merkitys on sisäistetty. Tulitusnäppäin uusiksi ja 100 % hämmöttää.



# KINARA

KINARA OY / POSTIMYYNTI  
PL 67 00381 HELSINKI

# 90-5061420

*Saita joulun!*  
Avoimna Ma - Pe 08.00 - 20.00

Kaikkiin hintoihin sisältyy LVV. Toimituksiin lisätään postituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

## Fusion CD 16 Pack 4950.-

- Pro Audio Spectrum 16, SONY 31A CD-ROM asema ja Labtec CS-550 kaiuttimet. Ohjelmistossa mm. Comptonin Family Encyclopedia, Wing Commander 2 + kaikki lisälevyt, Ultima Underworld jne...

## Multimedia Upgrade Plus 6495.-

- Edullinen tapa siirtyä Multimedian maailmaan. Pakkauksessa SO-NYN CD-ROM ja Pro Audio Spectrum Plus. Ohjelmistopakettissa mm. Windows 3.1 ja Compton's multimedia Encyclopedia.

## Pro 16 Multimedia System KYSY!

- Ehdotonta huippulaatua ominaisuuksiltaan. Paketissa NEC tuplanopeus CD-ROM ja Pro Audio Spectrum 16. Ohjelmistopakettissa mm. Lotus Multimedia 1-2-3 ja tietysti Compton sekä muuta.

Thunderboard	KYSY!
Thunderboard for Windows	KYSY!
Pro Audio Spectrum Plus	KYSY!
Pro Audio Spectrum 16	KYSY!
Audioport	1295.-

Kaikki yllämainitut kortit ovat AdLib, Soundblaster, Windows 3.1 -yhteensopivia.

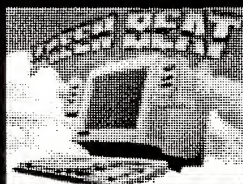
Pro Audio Spectrum	750.-
- Samplaus ja toisto stereona 44.1kHz.	
Midi Mate	395.-
Midi Mate/Trax	700.-
-Midiakaapeli ja TRAX MIDI Studio ProAudioSpectrumiin.	
PAS Developer Toolkit Plus & 16	595.-

AMIGA 500 Action Replay MK III	545.-
AMIGA 2000 Action Replay MK III	695.-
C64 Action Replay MK VI	399.-
SuperNES Action Replay	445.-
GameBoy Action Replay	445.-
Nintendo Action Replay	399.-
SuperNES Universal Converter	199.-
- Tämän avulla voit pelata lähes kaikkia Yhdysvaltalaisia mallia olevia SuperNES pelejä omassa Suomalaisessa SuperNintendossasi.	
Nintendo Universal Converter	199.-
- Tämän avulla voit pelata lähes kaikkia Yhdysvaltalaisia mallia olevia Nintendo pelejä omassa Suomalaisessa Nintendossasi.	

## SEGA MASTER SYSTEM 295.-

A500, A500+ lisämuisti 512kb	245.-
A500 lisämuisti 2mb	945.-
Amiga lisälevyasema	450.-

Transes - Suomi-Englanti-Suomi sanakirja	299.-
MikroPuhe 2.1 Win	1390.-
DOS	2190.-
- paras suomenkielinen puhesyntetisaattori	



## Thunder & Lightning

- Thunderboard äänikortti ja 24 bittinen SVGA näytönohjain samalla kortilla.

**ScreenBeat** - kaiuttimet  
- Edulliset kaiuttimet äänikorttiisi.

## Supra Modem 14400 2795.-

Nyt luotettavaa Supra laatua oleva modeemi edullisesti. 5 vuoden takuu. Sisältää V.21, V.22, V.23, V.22BIS, V.32, V.32BIS -protokollat, MNP 5, V.42BIS -tiedonpakkaukset ja MNP 2 -4, MNP 10, V.42 -virheenkorjaukset. Suprassa on myös lähettävä ja vastaanottava telefax.

## AMIGA/C64/ST PELIOHJAIMET

Black Cruiser	99.-
Competition Pro 5000	149.-
Navigator	109.-
Quickjoy SV-126 Jetfighter	139.-
Quickjoy SV-119 Junior	55.-
Quickjoy SV-123 Supercharger	89.-
Quickjoy SV-127 Topstar	169.-
Quickjoy SV-121 Turbo 1	69.-
Quickjoy SV-124 Turbo 2	79.-
Zipstick	149.-

## PC PELIOHJAIMET

CH-FlightStick	319.-
Mach I	169.-
Mach I Plus	179.-
Mach II	199.-
Mach III	209.-
Quickjoy SV-202	139.-

## PC HIIRET

Speedmouse Logic 3	139.-
Comtec Colour Mouse	159.-
Neos MN-50E	249.-
ProMouse	475.-
- 20-5000 DPI, tärkeimmät näppäimet yhdisteltynä hiireen!	
Rollermouse Serial	545.-
Rollermouse PS/2	545.-
Thumbelina - minitrackball kannettaviin	495.-

## PC PELIORTIT

CH-Automatic Game Card III	239.-
Game Card SV-210	139.-

## AMIGA SPEEDMOUSE LOGIC 3 129.-

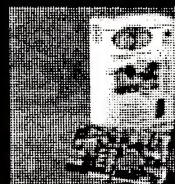
## AMIGA COMTEC COLOR MOUSE 159.-

## VG-3300 vga 256kb näytönohjain 345.-

- VGA, EGA, CGA, MDA ja Hercules samassa kortissa.

## TILAA ILMAINEN PC PD-OHJELMA LISTAMME!

AMIGA DE LUXE PAINT 4.1 piirrosohjelma	695.-
AMIGA MINI OFFICE	495.-





# KINARA

KINARA OY / POSTIMYYNTI  
PL 67 00381 HELSINKI

# 90-5061420

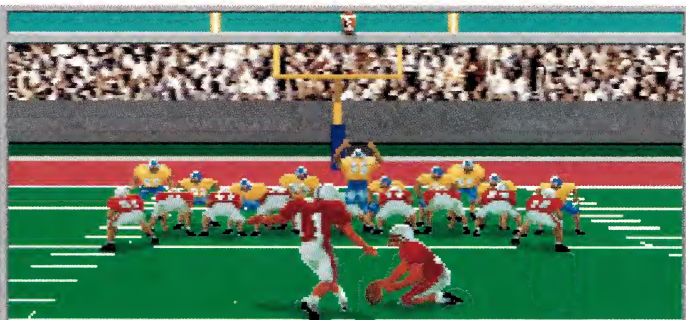
*Sainta Ma - pe 08.06.20.00*

PELIT	Amiga	PC	PELIT	Amiga	PC	TARJOUSPELIT	Amiga	PC
A.A War in the Skies		295.-	Lotus III - The Final Challenge	185.-		Air Combat Aces kokoelma		150.-
A-Train	249.-	295.-	M-1 Tank Platoon	265.-	295.-	Air Sea Supremacy kokoelma		150.-
Aces of the Pacific		295.-	Manager	235.-	235.-	Alpha Waves		50.-
AMOS Easy	265.-		Mantis		325.-	ATF 2	50.-	
AMOS Professional	495.-		Maximum Overkill		319.-	Bard's Tale 3	95.-	95.-
Aquatic Games	185.-		Might & Magic - Clouds of Xeen		295.-	B.A.T	120.-	
Ashes of Empire	235.-	295.-	Monkey Island 2	235.-	265.-	Battlechess	79.-	79.-
ATAC		295.-	Nigel Mansell's World G.P.	185.-		Battle Isle	150.-	
B-17 Flying Fortress	265.-	295.-	No Greater Glory		265.-	Bitmap Brothers vol1 kokoelma	150.-	
Bane of the Cosmic Force	265.-	265.-	Parasol Stars	185.-		Bloodwych		150.-
BAT 2	265.-		Patriot		265.-	Centurion	95.-	95.-
Beast III	185.-		Perfect General	265.-	295.-	Chuck Yeager's 2.0	95.-	95.-
Bills Tomato Game	235.-		Police Quest 3	265.-	295.-	Conan the Cimmerian	175.-	
Birds of Prey	265.-	295.-	Pools of Darkness	195.-	195.-	D/Generation	150.-	
Black Crypt	185.-		Populous 2	195.-	295.-	Dames Simulator (Tammipeli)	50.-	
Buck Rogers 2	235.-	235.-	Populous 2 Plus	265.-		Devious Designs	50.-	
California Games 2	185.-		Populous Challenge Data Disk	145.-		Drakkhen		120.-
Captive	185.-	265.-	Pro Tennis Tour 2		235.-	Dune	175.-	195.-
Carl Lewis Challenge	185.-	235.-	Prophecy of Shadow	235.-	235.-	Eco	50.-	
Carrier Strike		265.-	Putty	185.-		European Space Simulator		79.-
Carriers at War		265.-	Railroad Tycoon	265.-	295.-	F-16 Combat Pilot (Herc/CGA)	120.-	
Castles 2		265.-	Rampart		235.-	Ferrari F-1	79.-	
Championship Manager	185.-	235.-	Reach for the Skies		295.-	Fighter Command	120.-	
Chessmaster 3000		265.-	Realms	235.-	179.-	Final Blow	79.-	
Civilization	265.-	295.-	Red Baron		295.-	Final Countdown	50.-	
Conflict - Korea	235.-	235.-	Red Baron Mission Disk vol 1		185.-	Flood	95.-	
Conquest of the Longbow		295.-	Rex Nebular		295.-	Full Metal Planete		95.-
Cool World	185.-		Risky Woods	185.-	235.-	Globulus	50.-	
Crusaders of the Dark Savant		325.-	Robocop 3		235.-	Heimdahl		195.-
Cybercon III		235.-	Rome	235.-	265.-	Immortal	79.-	
Daemonsgate	265.-	295.-	Quest for Glory III		295.-	Imperium	95.-	95.-
Dagger of the Amon RA		295.-	Secret Weapons of Lutwaffe		295.-	Jetsons	95.-	95.-
Dark Queen of Krynn	249.-	249.-	Secret W / HE-162 lisälevy		175.-	Kult	50.-	
Darklands		325.-	Secret W / DO-335 lisälevy		175.-	Light Corridor	50.-	
Darkseed		295.-	Secret W / P-28 lisälevy		175.-	Loopz	50.-	
David Leadbetters Golf		325.-	Secret W / P-80 lisälevy		175.-	Magic Fly	50.-	
Dream Team kokoelma	185.-	235.-	Sensible Soccer	185.-		Mighty Bomb Jack	50.-	
Dungeon Master		265.-	Sherlock Holmes		295.-	Mike Ditka Ultimate Football		150.-
Dungeon Master & Chaos S.B.	185.-		Shuttle	235.-		Mixed Up Faery Tales		195.-
Dynablaster	185.-		Siege		235.-	Monty Python's Flying Circus	79.-	
Epic	185.-	245.-	Silent Service 2	255.-	285.-	Motorhead	120.-	
Eye of the Beholder 2	239.-	239.-	Sim Earth	265.-		Mystical	95.-	
F-117A Nighthawk		295.-	Space Crusade	185.-		Myth	120.-	
F-15 Strike Eagle III		289.-	Space Quest 4	265.-	295.-	Nightshift	99.-	99.-
Falcon 3.0		295.-	Special Forces	255.-	295.-	No Exit	50.-	
Falcon 3.0 Mission Disk 1		185.-	Star Control II		265.-	Nuclear War	150.-	
Fire and Ice	185.-		Street Fighter 2	185.-	235.-	Oops Up	50.-	
Formula 1 Grand Prix	265.-	295.-	Summer Challenge		265.-	Operation Spruance	150.-	
Gateway		265.-	Summoning		245.-	PGA Tour Golf		79.-
Global Conquest		295.-	Task Force 1942		325.-	Populous	79.-	
Grandmaster Chess		265.-	Ultima 7		265.-	Powerdrome	79.-	
Great Naval Battles		295.-	Ultima Trilogy 2		295.-	Powermonger	195.-	
Gunship 2000	259.-	295.-	Ultima Underworld		295.-	Quest and Glory kokoelma	150.-	
Gunship 2000 Scenary Disk 1		185.-	Ultra Bots		295.-	Race Drivin'	99.-	
Harrier Jump Jet		295.-	V for Victory		265.-	Renaissance	50.-	
Humans	235.-	235.-	Waxworks	265.-	265.-	Rodland	79.-	
Indy 4 Fate of Atlantis Action	185.-	235.-	Wayne Gretzky Hockey 2	185.-	225.-	Samurai	150.-	150.-
Indy 4 Fate of Atlantis Adv.	235.-	265.-	Whirlwind Snooker	265.-	295.-	Simcity Terrain Editor lisälevy	49.-	
Island of Dr. Brain		295.-	Willy Beamish	265.-	295.-	Simcity/Terrain Editor/Populous	150.-	
John Madden Football 2		235.-	Wing Commander		265.-	Skidoo	50.-	
King's Quest 6		295.-	Wing Commander De Luxe Ed.		295.-	Stormovik SU-25		59.-
Knights of the Sky	245.-	265.-	Wing Commander 2		295.-	Stun Runner	79.-	
Larry 5	265.-	295.-	Wing C 2 / Special Operations 1		175.-	Swiv	79.-	
Legacy		325.-	Wing C 2 / Special Operations 2		175.-	Thunderhawk	120.-	
Legend of Kyrandia		265.-	Wing C 2 / Speech Disk		175.-	Time and Magik	50.-	
Legend of Valour		295.-	WizKid	185.-	235.-	Tintin / Op. Neptune / Bobo	95.-	
Lethal Weapon	185.-	235.-	Wordtris		265.-	Tintin / Teenage Queen / Bobo		95.-
Links	265.-		X-Wing		295.-	Tornak the Warrior	79.-	
Links PRO 386		325.-	Zool		169.-	Tournament Golf	50.-	
Lord of the Rings 2		235.-	Zyconix		165.-	Welltris	59.-	59.-

AMIGA A-Train	249.-	PC F-15 Strike Eagle III	289.-
AMIGA Gunship 2000	259.-	PC King's Quest VI	299.-
AMIGA Zool	169.-	PC Maximum Overkill	319.-

MEILTÄ MYÖS SUPERNES, MAC, ST, C64 JA SEGA -PELIT





## Etusivun juttu

**D**ynamix valjastaa simulaatiotekniikkansa uusille urille pelissä **Front Page Sports: Football**. Nimi antaa ymmärtää, että uusi pelisarja on syntynyt.

Kyse on amerikkalaisesta jalkapallosta, jossa voi ottaa quarterbackin, valmentajan tai pääjohtajan roolin, tai osallistua kenttäpeliin millä tahansa pelaajalla ja vaihdella niitä kesken pelin.

Peliä voi pelata valitsemalla komentoja ja katselemalla, mitä pelaajat tekevät, tai voi suunnitella omat erikoispelinsä ja vaikka kaupata pelaajiaan. Pelissa on myös oma Play Editorinsa, jolla voi suunnitella tai muokata omia pelejä.

Action-manageripeli tulee PC:lle Sierran kautta lähiaikoina.



MicroProsen B-17 kääntyi Amigalle.

## DID keskittyy A1200:aan

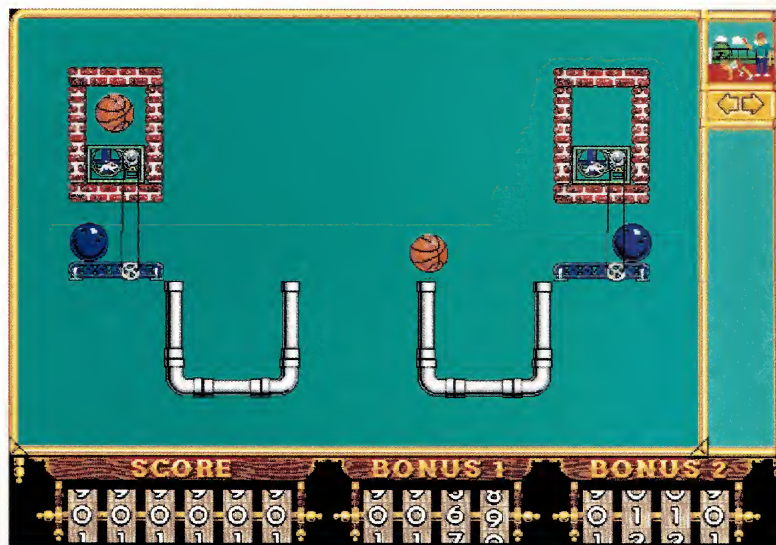
**D**igital Image Design (Epic, F-29 Retaliator, Robocob 3) on keskittymässä Amiga-tuotantonsaan uusimpaan tulokkaaseen eli Amiga 1200:aan. Ensi kesänä on ilmestymässä kaksi peliä, **Odyssey** ja **TFX Inferno**.

Odyssey on jonkinmoinen jatko Epicille, vaikka sijoittuukin 90 vuoden päähän tulevaisuuteen. Se on ennakkotietojen mukaan yhdistelmä Elitestä ja Wing Commanderista. Mutta sen sijaan, että pelaaja suorittaisi rutiininomaisia tehtäviä, hän pääseekin itse luomaan omat haas-

teensa lentäessään pitkin galaksia.

TFX (eli Tactical Fighter Experiment) Inferno taas on eräänlaista jatkoa F-29 Retaliatorille, jatkaen siitä mihin Retaliator jäi. Peli sijoittuu lähitulevaisuuteen ja pelaaja pääsee F-22:n ja F-117:n puikkoihin. Simulaattori koostuu kahdesta osasta, täydellisestä lentokoulusta ja "oikeasta" skenaariosta, jossa on satoja itsenäisiä tehtäviä.

Siitä käännetäänkö peli muille Amigoille, eivät tekijätäkään vielä osaa sanoa mitään.



## Ihmeellinen kone

Sierra tekee uutta aluevaltausta pelillä nimeltä Incredible Machine, joka mahdollistaa uusien ja ihmeellisten koneiden suunnittelun. Tarkoituksena on suunnitella kone, jolla pystyy selvittämään annetun tehtävän, eli esimerkiksi vapauttamaan kissan häkistä.

Valittavana on yli 50 osaa, esimerkiksi väkipyöriä, keinulautoja, pyöriä, käveleviä hahmoja, putoavia palloja ja turvavöitä. Tehtävien vaikeustaso kasvaa pelin edetessä.

Tulossa PC:lle piakkoin.



# Bloodhouse Englantiin



## 3DO – uutta multimediaa

Electronic Artsin johtaja ja perustaja **Trip Hawkins** on paljastanut lanseeraavansa uuden multimedialaite-sarjan, joka toistaiseksi kulkee nimellä 3DO ensi vuoden syyspuolella. Laite on suunniteltu yhteistyössä Matsushitan, Time Warnerin ja Klein Perkinsin kanssa, ja Hawkins haki sille softatuottajia suuressa kokouksessa San Franciscossa ennen joulua.

Kyseessä on CD-pohjainen multimedialaite, jonka pääasiallisena kohteena tulevat olemaan kodit. Laitteita tehdään kuitenkin kokonainen sarja kodeista bisnekseen ja koulutuskäyttöön, mutta pääasiallinen tuki tulee kuitenkin pelimaailmasta.

Päinvastoin kuin Nintendo ja Sega, Hawkins aikoo pitää laitemaailmansa avoimena, eli softavalmistajat saavat vapaasti käyttää sitä hyväkseen hyvin pienen rajoituksen. Ainakin 20 firmaa on jo allekirjoittanut itsensä virallisiksi softatuottajiksi.

Ensimmäiset koneet tulevat todennäköisesti ulos Panasonic-merkkisinä, mutta 3DO:sta tehdään heti kättelelyssä standardi videopuolen VHS:n tapaan. Tämä tarkoittaa, että sen valmistusoikeudet voidaan antaa monelle eri valmistajalle.

**B**loodhouse Oy on suomalainen pelitalo, joka tähtää tosissaan Englannin markkinoille. Perustajina ovat nuoret miehet nimeltään **Mika Laamanen** ja **Harri Tikkanen**, joista toinen hoitaa pääasiassa bisnestä ja toinen ohjelmointia.

"Tammikuussa selviää ensimmäisen pelimme Stardustin kohdalla Englannissa. Tarkoituksenamme on myydä sitä suoraan esimerkiksi isoille myymäläketjuille ja postimyyntinä kulluttajille. Joka tapauksessa julkaisemme sen itse, emme halua vielä tässä vaiheessa lähteä tar-

joamaan sitä isoille pelitaloille", kertoo Laamanen.

Bloodhousen painopiste tulee olemaan Englannissa suurempien markkinoiden vuoksi, Lontooseen perustetaan jopa oma toimisto. Suomea ei unohdeta, mutta vielä toistaiseksi ei ole päätetty, miten peliä täällä myydään, postimyyntinä vaiko tukureiden kautta.

### Laatua, ei määrää

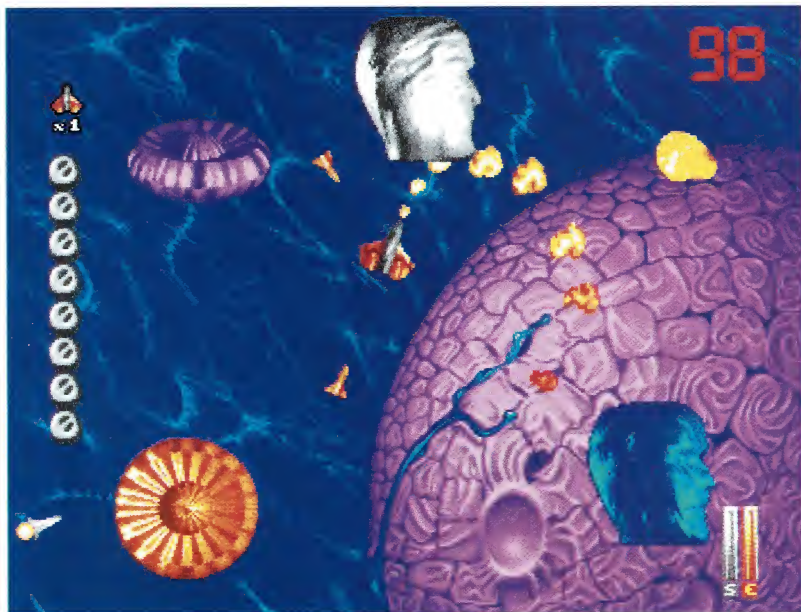
Stardust on Amigalle tehty Blasteroids-tyyppinen shoot'em-up, jonka ohjelmointia on johtanut Harri Tikkanen.

"Pelissä käytetään koko ruudun eli overscan-kuvaa, laajamittaista ray-tracing-grafiikkaa ja 32 väriä. Kaikki liikkuva on tehty Real 3D -ohjelmalla, käsin ei ole piirretty oikeastaan mitään", kertoo Tikkanen.

Stardustia on nyt ohjelmoitu muutaman miehen voimin noin 7 kuukautta ja ulos sen pitäisi tulla maaliskuuhun vaihteessa, jos kaikki menee hyvin.

Bloodhouse panostaa laatuun, ei määrään. Ensi vuonna tulee Stardustin lisäksi myös Another World -tyyppinen vektori- ja bitmap-grafiikkaa käyttävä seikkailu sekä First Samurai -tyyppinen koko kuvaruudun animointia käyttävä tasohyppely. "Keskitymme pääasiassa Amigaan, mutta vektoripeli saatetaan kääntää myös PC:lle", arvioi Tikkanen.

Bloodhousessa työskentelee tällä hetkellä Laamasen ja Tikkasen lisäksi muusikko, graafikko ja kaksi ohjelmoijaa, joista kaikki ovat lähtöisin Amigan demomaailmasta. Laamasen mukaan tämä ryhmä riittänee toistaiseksi, mutta kuten kaikki pelitalot myös Bloodhouse on kiinnostunut nousevista kyvyistä.





## MUISTIT:

Eureka 512 KB A500:lle, kello, katkaisin..... 215,-  
Jin Ram, 512KB vanhemmille A500:lle, kello, katkaisin..... 155,-

## ISOMMAT EUREKA-MUISTIT:

2MB/1MB, 2MB kortti A500:lle mukana 1MB FAST RAM..... 635,-  
2MB/2MB, mukana 2MB FAST..... 920,-  
2MB+/1MB, 2MB kortti A500:lle mukana 1MB FAST tai CHIP..... 740,-  
2MB+/2MB, mukana 2MB FAST tai CHIP RAM, kello, katkaisin.....1030,-  
4MB/2MB, 4MB kortti A500:lle mukana 2MB FAST RAM..... 1015,-  
4MB/4MB, mukana 4MB FAST..... 1610,-  
4MB+/2MB, 4MB kortti A500:lle mukana 2MB FAST tai CHIP.....1160,-  
4MB+/4MB, mukana 4MB FAST tai CHIP RAM, kello, katkaisin.....1755,-  
Eureka 1MB A500PLUS:lle..... 430,-  
Eureka 610, 1MB A600:lle..... 485,-  
RC-2000, 2MB A2000:lle, laajennettavissa 8MB:hen..... 930,-  
Atari ST:lle 512KB..... 445,-  
Atari ST:lle 2MB..... 965,-

## ULKOISET LEVYASEMAT:

JD-562, 1.2MB PC:lle..... 820,-  
JD-320, 720KB PC:lle..... 650,-  
JD-324, 1.44MB PC:lle..... 820,-  
JD-320A, 720KB 2000-sarjan Amstradelle..... 430,-  
JD-562L, 1.2MB Toshiba Laptopille..... 590,-  
Golden Image, 3.5" Amigalle..... 510,-  
Master 5S, 5.25" Atarille..... 450,-  
Master 3S, 3.5" Atarille..... 790,-

## HIIRET:

Golden Image optismekaaninen Amigalle, Atarille ja PC:lle, testivoitaja (MikroBITT)..... 220,-  
Jin Mouse: Amiga ja Atari..... 130,-  
Alfa: Amiga/Atari, PC..... 110,-  
Golden Image optinen Amigalle / Atarille..... 350,-  
GI-800R, langaton Atarille..... 350,-  
Alfa, langaton Amiga/Atari..... 390,-  
Alfa, langaton PC:lle..... 490,-  
Golden Image, langaton pello-ohjain Atarille..... 220,-  
Alfa, pello-ohjain Amigalle ja Atarille, luokittevat kytkimet..... 280,-  
Hilkynd: Amiga, Atari, PC..... 250,-

Aceex, KORTTIMODEEMI PC:lle, 2400/1200/300 bps..... 490,-

## KÄSISKANNERTIT:

Pyramid Amigalle.....1260,-  
Golden Image Amigalle.....1360,-  
Golden Image PC XT/AT/PS/2.....1400,-

Autom, KICKSTART- valitsin.... 120,-  
Omni-Eureka

BOOT SELECTOR Amigalle.. 100,-  
Omni-Eureka

MIDI INTERFACE stand..... 255,-  
Omni-Eureka

HIIRI/JOYSTICK -PORTIN JAKAJA, automaattinen, Amigalle ja Atarille, Omni-Eureka.... 155,-

SOUND SAMPLER, stereo, Amigalle, Omni-Eureka..... 445,-

**TUOTTEILLA ON  
VIUDEN TAKUU**

**DEALERS WANTED**

**KARELIA COMPUTER KY**

Nuohoojankatu 11, 80160 Joensuu

**PUH: 973-897088**

**FAX: 973-821945**

# PELI UUTiset



Strike Commanderin odotukseen vähän lisämaustetta.

## Argostick – "scifitikku"

Cheetah laajentaa taas persoonallista joystick-sarjaansa lumoavan näköisellä örkillä nimeltä Argostick. Tikku kuuluu Cheetahin Futuristick-sarjaan, toinen kuuluisa sar-

jahan on Characteristics Bart Simpsonsineen ja Alienineen.

Itse asiassa Amigan Argostick on kuin suoraan Gigerin maalauksista. Tietoa sen toimivuudesta ei vaan vielä ole.

## Lucasin klassikot halpapeleinä

U.S. Goldiin kuuluva Kixx XL (eli eXellent) on julkaissut halpapeleinä sellaisia LucasArtsin namusia kuin Zak McKracken and The Alien Mindbenders ja Indy and the Last Crusade.

Kixxiltä tulevat myös muun muassa Midwinter, World Class Leaderboard, Future Wars ja Battlehawks 1942, kaikki ST:lle, Amigalla ja PC:lle halpapeleinä.



## Lyhyesti

■ Electronic Artsin Deluxe Paint IV kääntyy Amiga 1200:lle ja 4000:lle nimellä Deluxe Paint IV AGA.

■ Populous II tulee PC:lle tammikuussa Electronic Artsilta.

■ Mindscape on yhdessä Maxisin kanssa adoptoinut kaksi London Zoossa asustavaa simpanssia nimiltään Mandy ja Bobby. Tarkoituksena on paitsi markkinoida uutta simpeleä SimLife, myös auttaa Lontoon eläintarhaa sen suurissa rahavaikeuksissa.

■ Gremlin on tekemässä jatkoa Zoolista, samoin kuin System 3 Puttista.

■ Amiga 500:sten pelit saatavat toimia myös A1200:ssa. Mahdollisuudet toimimiseen ovat reilusti yli fifty-fifty.

■ MS Flight Simulatoria on myyty 10 vuoden aikana jo yli miljoona kappaletta. Se tekee 100 000 vuodessa...

■ Indy & Atlantiksen CD-ROM-versio on "talkie". Mutta kuka puhuu? Ei ainakaan Harrison Ford.

■ Erittäin mielenkiintoiselta kuulostaa Star Wars 3-D: täytää ääntä ja täysin liikkuvaa kuvaa suoraan leffasta. PC:n CD-ROMille ja Mega CD:lle LucasArtsilta joskus.

■ Bethesda Softworks on tekemässä peliä nimeltä The Terminator 2029 ja voi herran jestas, miltä se näyttää!

■ Kick Offien tekijä Dino Dini on loikannut Ancolta Virginille tekemään huimaa jatkoa potkupallopeleihin.



Kauan odotettu Gunship 2000 vihdoinkin Amigalle, lähiaikoina.

Ups, Captiven arvosana unohtui viime lehdestä. Se olisi ollut ja on edelleen 89.



# PIENOIS MALLI

on uudistunut!

Pieniä ihmeitä maalla,  
merellä, ilmassa, raiteilla

Nauti tekemisen ja onnistumisen  
ilosta, harrasta pienoismalleja!

Rakenna kopio unelmiesi autosta tai  
testaa taitosi laivanrakentajana. Miltä  
tuntuu olla siipien sankari ja luoda len-  
tokone? Vai kasaisitko panssarivaunun?  
Jotkut eivät voi vastustaa junaratojen  
jännitystä... Pienoismallien maailmassa  
on tekemistä ja kokemista jokaiselle.

**Uudistunut Pienoismalli-  
lehti on mukana  
ensimmäisestä liimatipasta  
viimeiseen maalipisaraan**

Autot, lentokoneet, laivat, soti-  
laskalusto. Rakennatpa laati-  
sta, ensimmäistä tai sa-  
ismalli-lehti antaa maa-  
eita ja auttaa Sinua pane-  
n.

**• mukaan  
o-ohjattavien  
htimaailmaan!**

kaat ulvoen, lentäen,  
en... Pienoismalli-lehti  
oja ja laitteita, rakentaa,

**• pää kyytiin,  
tyt oikeilla raiteilla!**

oismalli-lehdestä saat  
ja pienoisorautateiden  
kötöistä, maastonra-  
amisesta, laitteista, ju-  
ja vaunuista.



## PIENOIS MALLI

Ihmejuttuja minikoossa  
maalla, merellä,  
ilmassa, raiteilla

**Uudistunut Pienoismalli-lehti  
on jokaisen pienoismalli-  
harrastajan erikoislehti.**

- Koottavat laivat, lentokoneet, autot, sotilaskalusto
- Radio-ohjattavat pienoiskalpa-autot, lennokit, pikaveneet, laivat
- Pienorisrautatie

**NYT  
ERIKOIS-  
HINTAAN**

**149,-**

Säästötilauksena 12 kk (8 numeroa) + 1 numero kaupan päälle!



Junnumalli:  
Hurricane II  
Mallilennokin valinta

**N-pienorisrautatie  
Futaba FC-18  
Polttrata-autot  
tänään**

**Alpha  
3-metrinen  
liidokki**



620443-92-08



6 414886 204430

Hyvä harrastus vaatii hyvän  
harrastelehden. Pienoismalli on sellainen.



**Ota rakentava harrastus hallintaan!**

Tilaa Pienoismalli-lehti nyt edullisesti  
jatkuvana säästötilauksena 12 kk  
(8 numeroa) + 1 numero kaupan päälle.

**SOITA JA TILAA, PUH. (90) 120 670**

**179,-**





Aika näpsäkkää vektorigrafiikkaa.

# Kotkan kolmas lento

**K**oneen luonteesta johtuen simu onkin täynnä maa-kohteiden tuhoamista kolmella sotatoimialueella: Irakissa Aavikkomyrskyn aikaan (tietysti), Koreassa ja Panamassa. Lentämisen lisäksi pelaaja joutuu toimimaan vielä omana aseupseerinaan.

## Kaiku menneisyydestä

Vaikka Gunship 2000 herätti toiveita 'Prosen siirtymisestä kolmannen sukupolven simuihin, on F-15 III ympäristösimuloinnissaan vielä kuusnelosaikaisella tasolla.

Tehtävänä on tuhota nimetty ensisijainen tai toissijainen maali. Tehtävänjako on lyhyt ja tiedusteluraportissa ei ole kehumista. Kartta näyttää kyllä reitin, mutta minkäänlaisia kullankaivoista tietoa tutkien ja SAM-pattereiden sijainnista ei saa. Tosin navigointipisteitä ei saa itse asetettua, joten ei-pä tiedosta juuri hyötyäkään olisi. Oudointa on siipimiehen puuttuminen:

●● Ja niin MicroProsen ilmeinen suosikkikone saa jo kolmannen nimikkosimunsu. Tämänkertainen F-15 on aito Strike Eagle eli kaksipaikkainen rynnäkköhävittäjä F-15E, joka tunnetaan myös nimellä Mud Hen.

sehän on nykyään jo vähimmäisvaatimus. Pelaaja joutuu hoitamaan koneen kummatkin asemat, aseupseeri on mukana vain ohjuslaukaisusta ja semmoisista tiedottavana äänenä. Aseupseerin tehtävät saa kyllä hoidettua pilotinkin paikalta, joten välttämätöntä syytä ei ole pomppia tuoilta toiselle. Ainoastaan takapaikalta näkee suoraan taakse.

Sellaistakaan nykysimun perusvälinettä kuin videonauhuria ei muuten ole.

Falconissa sai olla varma, että jonkun tärkeän kohteen ympäriltä löytyy IT-tykistöä ja SAM-pattereita, Strike Eaglessa ne tuntuvat olevan sattumanvaraisesti ripoteltuina maastoon. Sitä paitsi tuntuu, että tuhotut maalit heräävät eloon seuraavan tehtävän aikana. Kampanjamoodi tarkoittaa, että onnistumisesta riippuen tulee hämärä viesti ty-

liin "USA on jonkin verran vetäytynyt".

Taisteluympäristösimulointi on siis 'Prosellä vielä lapsenkengissään. Onneksi F-15 III hinaa itsensä A-luokkaan kahdella varsinaisella valttiassällään: toteutuksella ja koneensimulointirealismilla.

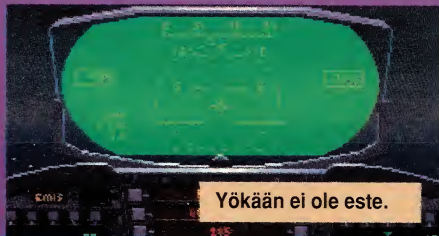
## Voi fraktaalitaivasi!

Heti kättelyssä F-15:n uusi grafiikkarutiini tekee melkoisen vaikutuksen. Itse kone on ulkonäkymissä vaikuttava: aseistus on näkyvissä ja esimerkiksi las-kutelineissä erottaa luukut ja pyöränkumit. Jopa koneen mitaritaulut ovat niin aidot, että 'Prose on kehdannut heittää viereen valokuvat aidoista. Viholliskoneita ei (onneksi) ole kuvattu samalla tarkkuudella, vaan ne ovat normaalitasoista vektorigrafiikkaa.

Maasto on fraktaalipinnoitettua vektorigrafiikkaa ja onnistuu luomaan liikkeessaan hämäävän realistisen vaikutelman. Sen ihmeempiä pintamuotoiluja a la Comanche tai edes Falcon 3.00 ei ole, vuoristotkin ovat aika pitkälle vielä pyramidi-tyyppiä, joskin sentään useammasta pyramidista tehtyjä. Sen sijaan maakohteet ovat tarpeeksi yksityiskohtaisia ja tunnistettavia, ainakin läheltä.

Sellaiset pikkutatsit kuin taivaan vaaleneminen aamun lähestyessä, hyvät pilvikerrokset, IT-tykistön helminauhat, upeat räjähdysketjut ja näkyvyyden heikkeneminen Iskukotkan lentäessä räjähdyspilveen tekevät lentämisestä uskottavan ja nautittavan kokemuksen.

Ja kerrankin MicroProsen ääniefektimiehet ovat onnistuneet. Sidewinderin murina, moottoreiden jyminä, räjähdysketjut, las-



Ilmatorjuntaa Kuwaitin taivaan alla.



## ASEISTUS:

- 1) AGM-84E SLAM
- 2) GBU-10E/B Paweway II LGB
- 3) GBU-12D/B Paweway II LGB
- 4) GBU-15 IIR
- 5) Mk 20 Rockeye II
- 6) AGM-88M HARM
- 7) AGM-65D Maverick
- 8) AGM-84 Harpoon
- 9) 610 gallonan lisätankki
- 10) Mk 84
- 11) BSU-50 HD
- 12) Mk 82
- 13) BSU-45 HD
- 14) BLU-107/B Durandal
- 15) CBU-87B CEM
- 16) CBU-89 GATOR





Aseupseerin työpiste valmiina pommitukseen.



F-15 III:n ohjaamo on kopio todellisesta.

kutelineiden hurina, kaikki toimivat sopusoinnussa kauniin grafiikan kanssa. Ainoa outo ääni on Vulcan-tykin siritys.

Peliä on vielä terästetty puheella, joista osa kuuluu F-15:n audiovaroitussysteemistä, osa koneen toiselta penkiltä. Puhe ei ole pelkkä kikka, vaan erittäin tärkeä osa hengissäpysymisen kokonaisprosessia.

Pyöriäkseen III vaatii DOS 5.00:n ja ainakin 386SX:n, joskin epäilen, riittääkö sen teho. 386/25 jaksoi pyörittää detaljeista tinkimällä ihan lennettävästi.

### Rotusimulaattori

Moni kakku päältä kau-  
nis, mutta tämä kakku  
myös maistuu. Illan opettelu-  
jälkeen väänsin realismin täysil-  
le, sillä vasta silloin F-15 III on  
parhaimmillaan: oikea nippe-  
lisimujen ystävän toiveuni.

Ilmataisteluissa ei ole mitään  
tavallisuudesta poikkeavaa, lu-  
kuunottamatta aidosti simu-  
loitua tutkaa. Autenttisella tasol-  
la räpläillään eri toimintotiloja ja  
antennikulmia. Tutka näyttää  
vain eteenpäin, joten jollei vai-  
vaudu silloin tällöin tekemään  
pikku ympyrää, voi vihollinen  
hiipiä kutoseen ja kun uhkava-  
roitusjärjestelmään ilmestyy il-  
matutkamerkki, on ohjus jo tu-  
lossa. Mopotasolla F-15 kestää  
kyllä useamman osuman, mutta  
autenttinen F-15 saattaa huonol-  
la tuurilla tippua jo yhdestä.

Lentäjän paras ystävä on il-  
massa roikkuva AWACS-kone,  
jolta voi kysyä ilmatilannetta.  
Toiseksi paras ystävä on käyttö-  
kelponen Padlock-näkymä, jo-  
ka seuraa viholliskonetta ikään  
kuin pilotti kääntelisi päätään.

### Tanner tömisemään

MicroProsen paras älynväläys  
on hiiren käyttö maalinlukituk-  
sessa. Aidoissa koneissa esimer-  
kiksi Maverick ei suinkaan hae  
maalaa automaattisesti, vaan se  
lukitaan maaliin viemällä kurso-  
ri kohteen päälle. Kolmosessa ei  
tarvitse kärsiä siitä, että aseet lu-  
kittuvat kaikkeen muuhun paitsi  
juuri siihen maaliin, johon itse  
haluaisi. Yö ei menoa haittaa, F-  
15 on varustettu infrapunajärjes-  
telmällä. Suurin ongelma on  
maalin tunnistaminen.

Kohteen voi valita tutkaruu-  
dusta, LANTIRNin videokuvasta  
tai suoraan HUDista.  
Kuulostaa helpolta?  
No ma-

nu-  
aalissa  
proses-  
sia seloste-  
taan sivukaupalla, jo-  
ten helppoa se ei ole, mutta  
huomattavasti tyydyttävämpää  
kuin vain napin painaminen oi-  
keaan aikaan.

Aseesta riippuen pommilastin  
voi toimittaa perille lähes käsi-  
pelillä luottaen tietokonetähti-  
meen tai jopa antaen tietoko-  
neen huoleksi pudotushetken  
kin laskemisen. Laser- ja video-  
ohjatut täsmäaseet ovat sitten  
vielä erikseen.

### Mikään ei ole täydellistä

Varsinaisessa simuloinnissa ei  
ole kuin yksi silmäänpiستävä vi-  
ka: elektronisen suunnistusjär-  
jestelmän backup-mittarit ovat  
mukana vain silmänlumeena ei-

vätkä toimi. Ikävää jos navigaa-  
tiojärjestelmä kosahtaa: kohti  
kotia voi yrittää lentää vaan  
koordinaattipisteiden muutok-  
sesta arvailleen.

Toinen virhe on se, että läm-  
pöhakuisia Sidewindereitä ei  
voi käyttää jos tutka hajoaa. Si-  
dewindereissä on myös oma ha-  
kupäänsä, mikä tuntuu unohtu-  
neen. Erillistä peräsinkontrollia  
ei koneessa myöskään ole, mikä  
on sääli ja vaikeuttaa koneen  
linjaamista esimerkiksi pommi-  
tuksessa ja laskeutumisessa.

Huhuttua linkkiä Falcon  
3.00:aan ei ole, mutta modee-  
min tai kaapelin välityksellä voi  
toverinsa kanssa lentää kolmella  
tavalla: nokikkain, yhteistyössä  
kahdella koneella tai samalla  
koneella, toinen  
pilottina, toi-  
nen aseup-  
seerina. Kak-  
sinpelissä saa  
funktio-  
näppäimet  
lähettä-  
mään digi-  
toituja  
viestejä, mikä on varsin näppärä  
keksintö.

F-15 III tukee kunnolla sekä  
Thrustmasterin tikkua että Wea-  
pon Control Systemiä, jotka  
muuten olivat painonsa arvoisia  
kullassa.

Huolimatta lukuisista vaikeus-  
tasoista ja realismivalinnoista ei  
F-15 III helpoim-  
millaankaan ole  
sellainen aloittelij-  
joille suunnattu si-  
mu kuin F-15 II.  
Puutteellisesta  
taisteluympäris-  
tösimuloinnistaan

huolimatta toteutuksen luoma  
imu yhdistettynä kunnan nippe-  
lisimutoteutukseen on yllättävän  
lumoavaa. Spectrum Holobyten-  
kin pojat voisivat ottaa (ja toi-  
vottavasti ottavatkin) oppia. Ei  
Kotka Kolmonen vielä Haukka  
Kolmosta päihitä, mutta kiilaa-  
pahan hyväksi kakkoseksi. Saa-  
pa nähdä miten käy kun Strike  
Commanderit ja vastaavat ilmes-  
tyvät.

Nnirvi

MicroProse

PC

Näyttö: VGA

Ääni: SoundBlaster, AdLib, Roland

Ohjaus: N, H, J, Thrustmaster FCS-  
WCS

Kiintolevy: 9,5 megatavua

Testattu: 386 VGA

### Toteutus

Lähes täysi kymppi grafiikasta  
ja äänistä. Runsas grafiikan  
käyttö alkaa tunkea käyttö-  
mukavuuden tielle valinta-  
ruuduissa.

### Kynnys

Aloituskynnys on korkeampi  
kuin simuilla yleensä. Ma-  
nuaalia on pakko lukea ja har-  
joittelumoodia on hyödyn-  
nettävä.

### Yhteenvedo

Teknisesti loistava simulaatto-  
ri, valitettavasti MicroProsen  
normaalikaavalla toteutettu-  
na. Suositellaan silti.

Lentosimulaattori





# SPELLJAMMER™

pirates of realmspace™

Advanced Dungeons & Dragons™

●● Kultalaatikot ovat kuolleet, nyt on uusien systeemien aika. Analyysissä ensimmäinen Spelljammer-sääntöjä käyttävä peli.

## Avaruus-jammailua

**S**pelljammerin idea on äärimmäisen mielenkiintoinen. Siinä AD&D-hahmojen maailma ylittää maan kamaran rajat ja mukaan astuu tuo käymättömistä korpimaista viimeinen. Luonnollisesti tämä merkitsee myös sitä, että klassiset avaruusklišeet ovat mukana.

### Maustetaan Elitellä

Spelljammerissa pelaaja on Galleon-luokan avaruuslaivan (kirjaimellisesti laivan) kapteeni, joka on juuri ostanut aluksen vanhalla jammaajalta ja saanut kaupan päälle pienen kypärän laivan kontrollointia varten. Edessä on avaruuden tyhjiö ja voimanlähteenä kova halu rikastua.

Mutta kuka hullu astuisi avaruuteen yksinään? Sankarimme vanha tuttavaporukka änkeää mukaan ja onhan sitä miehistöäkin palkettava... Loppujen lopuksi Waterdeepistä lähtee matkaan lähemmäs puolisensataa henkilöä USS Enterprisen kannella, valmiina seisomaan kapteenimme rinnalla siellä, missä ihminen ei ole ennen ollut.

Pelin perusidea, eli klassisen Eliten ja AD&D:n risteytys, on varsin mielenkiintoinen. Aurinkokunnan planeetoilla on kullakin muutamia, ei lainkaan tai yksi avaruussatama, joka toimii samalla omana pienenä kaupapamaailmana. Elitemaisesti tavaraa ostellaan ja myydään mahdollisimman suurella katteella. AD&D astuu mukaan kuvioihin erilaisina tehtävinä, joita pelaaja palkataan suorittamaan (ylimysten kuljettamisella jollekin toiselle planeetalle, pahan

avaruuspiraattilaivan eliminoinnilla ja muulla sellaisella). Näistä pienistä tehtävistä on mukava aloittaa ja jos niitä tulee suoritettua tarpeeksi, alkavat kovat hallitsijat kiinnostua pelaajan potentiaalisesta hyödyistä heille.

Ensin on kuitenkin leikittävä kauppiasta parhaan taitonsa mukaan. Enterprise on nimittäin aluksi erittäin altis piratismille ja monta katkeraa kyyneltä on edessä avaruusmerirosvojen esittäessä ultimaatumin: "80 prosenttia tavarasta ja kaikki kulta tänne, niin voitte EHKÄ säilyä hengissä." Kuitenkin ko-

van yrittämisen ja taitavan lentämisen jälkeen alkaa hiljalleen voittoa herua kassaan. Ensin lisätään pari katapulttia, sitten hieman vahvempi runko, kunnes lopulta rupeinen Galleon on muuttunut kovan luokan tuhokoneeksi, jonka kohdatessaan piraatit alkavat tavalla isämeitä.

Kun omaa alustaan on kehitänyt tarpeeksi tulee eteen valinta: pysyäkö rehellisenä kauppiana vai alkaako härskiksi avaruuspiraattiksi, jonka nimeä kirotaan vielä kymmenien sukupolvien jälkeen. Mahdollisuksiin kuuluu myös samoojan, tutkijan ynnä muun semmoisen elämä, ihan miten itse haluaa.

### Piraatteja kello kuudessa!

Kun kerran liikutaan avaruudessa, kuuluu avaruusalusten välisen taistelun luonnollisesti mukaan kuvaan. Tämä onkin toteutettu Spelljammerissa erinomaisesti. Koko homma hoituu reaaliaikaisesti ja oikeastaan varsin näppärästi, joskin vain näennäisen kolmiulotteisesti: alukset pysyvät aina samalla tasolla.

Kapteeni lentää alusta tai an-

taa perämiehelle määräyksen suorittaa erikoismanööverin, esimerkiksi perätauupauksen tai entrauksen. Miehistö hoitaa aseiden tähtäämisen ja lataamisen, mutta ampumiskomento on annettava itse. Henkilökohtaisesti olisin pitänyt enemmän omavalintaisesta tähtäämisestä. Hieman hassulta tuntuu myös se, että alkuhankaluuksien jälkeen ei yksikään alus tuota ongelmia avaruustaistelussa – riittää kun pysyy kaukana ja ammuskelee kohti runkoa.

Kun laivat pääsevät tarpeeksi lähelle toisiaan yritetään tietysti entrausta, ja tämän onnistuttua hyökkäävät miehistöt toistensa kimppuun. Mies-miestä-vas-taan-taistelusysteemi on ollut pullonkaula AD&D-peleissä ja onkin ilo nähdä, että nujakointi on pistetty täysin uusiksi. Ensimmäisenä pistää silmään on Ultima 7 -tyylinen grafiikka. Ikonit ovat kohtalaisen kokoisia ja, mikä parasta, erittäin selkeitä ja värikkäitä. Tulee melkein tippa silmään, kun muistelee kultalaatikkosarjan 8-bittispritejen keskinäistä mätäntä.

Erikoisen hieno piirre taistelussa on se, että mukana on joukko-osastoja. 40 hengen miehistöä kuvaa muutama ikoni, joista kukin merkitsee viittä henkeä. Kun koko viiden hengen joukkue on purrut multaa, ikoni häipyy taistelukentältä. Joukkue hyökkää kuin yksi olento, mutta tekee vauriota viisinkertaisesti. Omia hahmoja ja muita erikoismömmöjä kuvaa luonnollisesti yksi ikoni kutakin. Sama pätee vihollisiin ja näin taistelunhallinnasta on saatu erittäin sujuvaa.

### Nurinnarin



Paikoitellen grafiikka on lievästi sanoen amatöörimäistä.



Todellinen avaruuslaiva.





#### Avaruusluurankojen hyökkäys.

Nyt olette saaneet kuulla kuolausta monen palstan verran, joten pudotetaanpa pommi: Spelljammer on täysin aneeminen peli. Aloitetaan tämän rohkean väitteen perustelemisen taistelusta, jota äsken kehuittiin maasta taivasiin.

Onhan tietysti hienoa, että mukana on suuria joukko-osastoja, mutta näiden taktinen hallitseminen on vain unelmaa. Miehistön jäsenet hyökkäävät lähes poikkeuksetta heittoasein, vaikka joka miehellä on maaginen +2-miekka käytössä! Kaiken kukkuraksi ääliöt tukkivat omien kovien poikien tien ärsyttävän helposti, eikä hölmöjä matruuseja saa mitenkään tietokoneen kontrollista omiin käsiinsä. Kerrankin maagit jäivät neogien pommituksen uhriksi paladiinien, taistelijoiden ja muiden kovien jatkien yrittäessä epätoivoisesti päästä miehistön takaa avuksi. Turpiinhan siinä tuli.

Seuraava vika paljastuu heti taistelun jälkeen. Haavoja voi parantaa vain manuaalisesti loitsien, aika ei vaikuta mitään. Hauskaa siinä vaiheessa, kun seurueen kleeitit makaavat koomassa ja lähimpään ystävälliseen avaruusportiin on matkaa melkolaila. Jokainen käytetty loitsu on myös opetettava taistelun jälkeen työlään manuaalisesti. "Bonuksena" tosin loitsu palautuu mieheen heti ilman min-käänlaista lepoa. Olivat pelintekijät sentään voineet lukea AD&D:n manuaalit!

Kolmantena suure-

na ongelmana on hahmojen henkilökohtainen varusteleminen. Kaupassa ei voi tarkistaa kenenkään statussia ja ostokset verotetaan kunkin hahmon yksittäisestä rahapussista, ei seurueen yhteisistä rahavaroista! Pool- ja Share-optiot loistava poissaolollaan ja näin ollen ostoksilla käyminen on karmea kokemus.

Neljäs vika taas koskee pelaajaporukkaa. Vain kapteenin voi tehdä itse, muut ovat vakiona mukana, eikä ketään voi potkia pois tai muuttella millään tavalla. Erityisen ärsyttävää tämä on sinänsäkin, että hahmon nimen perusteella on hiukkasen hankalaa päätellä tämän luokitusta (Rebhar Galahad? Maagi?). Kaiken huippu on kuitenkin se, että hahmoilla on kullakin oma vakioikoninsa, eikä sitä voi millään muuttaa.

Sokerina pohjalla. Vaikka peli onkin periaatteessa Eliten ja AD&D:n risteytys on siinä vain YHDEKSÄN eri planeettaa. Leiki siinä sitten kovaa kauppiasta... Ja AD&D-puoli kaatuu sii-



#### Mindflayereitä paapuurissa!

hen, että pelissä ei ole lainkaan luolaseikkailuja. Anteeksiantamaton rikos!

#### Mestarin erhe

Tuntuu ihan siltä, että Spelljammerin tekijät ovat unohtaneet viimeisimpien kultalaatikko-pelien käyttäjäystävällisyyden. Poissa ovat kaikki Fix- ja Pool-optiot, jotka tekivät viimeisimmistä AD&D-peleistä erittäin pelaajaystävällisiä.

Spelljammerin juoni tuntuu olevan vain rikkaaksi tuleminen. Törmäsin puolentoista viikon pelitestausaikana yhteen erikoisempaan tehtävään, jossa pelaaja palkattiin tappamaan piraatteja häiritsevää avaruusalusta. Vitsi piilee siinä, että kyseistä alusta ei ole löytynyt vaikka olen kolunnut avaruuden yltymäri. Pelin ainoa hyvä puoli on reaaliaikainen avaruustaistelu, joka sekkin käsittää maksimissaan vain kaksi alusta ja on alkukankeuksien jälkeen äärettömän helppo.

Spelljammer on täysi susi.

Yhdeksän planeetan välillä lenteleminen ei kiinnosta päivää kauempaa ja lopullisen mielenkiinnon vie pelaamisen hankaluus. Muutama luolaseikkailu olisi korottanut pisteitä roimasti, mutta kun ei niin ei. Häpeä SSI!

#### Ossi Mäntylähti

SSI/U.S. Gold

PC (Amiga tulossa)

Näyttö: VGA

Äänet: AdLib, SB(Pro), Roland

Ohjauk: N, H

Kiintolevy: 9,6 Mt



#### Toteutus

Grafiikka ja äänet kiitettäviä. Kaikki viimeisimpien kultalaatikkojen pelaajaystävällisyydet puuttuvat kokonaan, joten kontrollointi on erittäin epä-mukavaa.

#### Kynnys

Kolme vaikeustasoa: helppo, helpompi, helpoin.

#### Yhteenveto

Vuoden odotetuin roolipeli-tapaus lässättää pelaamisen hankaluuteen ja seikkailu-osuuden unohtamiseen.

Roolipeli

70



Satamassa pistetään purkki kuntoon.





# Homo Sapiens on tyhmä



**L**iika on liikaa", ajattelivat robotit. Ne olivat polttoaineensyöttöletkua myöten täynnä ihmisten typerää sotimista, joten ne päättivät järjestää sodalle vaihtoehdon. Aidon verenvuodatuksen asemesta sodannälkäiset ihmiset saivat ohjata hologrammirobotteja taistelutanteilla tyydyttääkseen tuhovietinsä, kertoo Maxiksen välitynä valmistuneen kevyen strategiapelin ohjekirja.

Tarjolla on viisi taistelulajia: henkiinjäämisen ainoa päämäärä on toisten osanottajien tuhoaminen, ja ohjelmistoon kuuluu myös aarrejahti, vastustajan lipun kaappaaminen, panttivanhien pelastaminen sekä eräänlainen baseball-mukaelma.

Yhteensä neljä joukkuetta voivat ottaa mittaa toisistaan tai liittoutua keskenään toisiaan vastaan. Valitusta vaikeustasosta riippuu taistelutantereiden koko ja pelaajan pituudesta robottien määrä.

Robotteja on yiittä tyyppiä. Eri aseilla varustettujen robottien lisäksi on stealth-malli, joka on liikkumattomana näkymätön.

Holorobotteja voi myös varustaa erilaisilla lisäaseilla, kuten sähköiskunantajilla ja aikapommeilla.

Custom-peli antaa vielä vapaammat kädet joukkueen muodostamiseen. Siihen voi valita vapaasti haluamansa määrän erilaisia robotteja, esimerkiksi kaikki voivat olla ohjusroboja. Customin kautta voi vaikuttaa myös urheilumuotojen asetuksiin, kuten pesien sijaintiin baseballissa.

## Purkitettua viihdettä

Ylhäältä kuvattuja kenttiä on kolmea tyyppiä: esikaupunkialue, rauniokaupunki ja tietokoneen sisäilykset. Jokaisella pelaajalla on kotinurkkauksensa, josta on pakko aloittaa. Sen jälkeen voikin liikkua vapaasti minne haluaa.

Robosport on vuoropohjainen, mutta ei perinteisellä tavalla kuten esimerkiksi Laser Squad. Pelin vuorot rakentuvat pienistä aikajaksoista, joiden kestoksi voi valita 10–40 sekuntia. Tällä aikavälillä pelaaja suunnittelee robottiensa toimet.

Esimerkki selventää. Jos aika-

väli on 15 sekuntia, pelaaja tekee jokaiselle yksittäiselle robotille liikkeitä 15 sekunnin ajaksi, eli kaikki robotit liikkuvat yhtä aikaa. Kun jokainen pelaaja on tällä tavalla editoinut joukkueensa, katsotaan aikavälin tapahtumat videonauhurilla "elokuvana", jolloin kierroksen tapahtumat nähdään reaaliajassa robottien toteuttaessa niille annetut käskyt.

Liikkumisen lisäksi roboteilla on neljä ikoneista valittavaa toimintoa. Robotin korkeus vaikuttaa maastossa liikkumiseen ja suojautumiseen. Pähän kiinnitetyn tutkan voi kääntää yhteen kahdeksasta ilmansuunnasta. Ampumista on kahta tyyppiä: joko tähdätään ja ammutaan tai tutkaillaan ja ammutaan. Jälkimäinen tarkoittaa sitä, että jos robotin tutka-alueelle ilmestyy vihollinen, aloittaa tutkaileva roboti välittömästi tulituksen valitulla aseella.

Poikkeava vuorosysteemi vaatii totuttelua. Taistelut muodostuvat helposti piirileikiksi, koska voi vain olettaa minne vastustaja on siirtynyt. Robosportin pahin vika onkin tylsyys. Pelisesiot tulevat pitkävetisiksi, sillä vaikka pelissä koko taistelu kestää vain pari minuuttia, oikeaa aikaa pelin parissa on saattanut kulua toista tuntia. Jos jotakuta kiinnostaa, kierrokset voi koostaa elokuviksi ja tallentaa myös helpää katselua varten.

Grafiikka on liian maxismaisen sekavaa ja riemunkirjavaa tämän tyyppiseen peliin. Pompivat hupirobotit alkavat parin kierroksen jälkeen kyllästyttää, mutta samplatut ääniefektit ovat onneksi jytyjä. Robosport on pirstävän erilainen strategiapeli, mutta sitä ei ole ajateltu tarpeeksi pelaajan kannalta, ja pienellä hiomisella peli olisi varmasti ollut parempi. Modeemilinkillä tai kaapeloituna toiseen

koneeseen Robosportin pelaaminen on varmasti hausempaa kuin vanha "käänny pois, minä siirryn nyt" -systeemi.

J & P. Piiri

Ocean/Maxis  
Amiga 500-3000, Macintosh,  
Windows  
Amiga 1 Mt, tukee lisälevyaria ja kiintolevyä  
Lo-Res: 1 Mt tai enemmän  
Hi-Res: 2 Mt tai enemmän  
(josta väh. 1 Mt fast-RAMia)  
+ de-interlacer  
Kiintolevy: 1,2 Mt  
Muuta: tukee kirjoitinta, uusien Amigojen Ethernet-väylää ja 300-9600 baudin modeemia.  
Kiintolevy suositeltava.  
Testattu: A500 3 Mt + kiintolevy



## Toteutus

Liian karkea grafiikka tulevaisuuden taistelupeliksi. Ääniefektit ovat sentään hyviä.

## Kynnyys

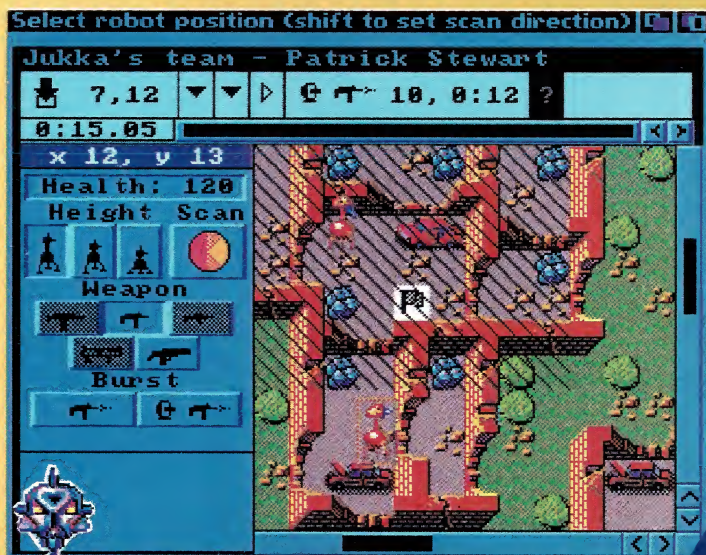
Erilaisen vuorosysteemin totutteleminen vaatii aikansa. Rautalangasta väännetty, mutta hauska manuaali on syytä lukea.

## Yhteenveto

Erilainen näkökulma strategiapeliin, mutta tylsyyden estämiseksi vuorosysteemiä olisi pitänyt kehittää enemmän ja lisätä tekemistä. Silti ihan kiva peli.

Kevyt strategiapeli

78





# SABRE TEAM



## Kovat kundit eivät tanssi



**H**uhtikuun 30. vuonna 1980 kuusi iranilaista terroristia valtasi maansa suurlähetystön Lontoossa. He uhkasivat tappaa 20 panttivankia, ellei heidän vaatimuksiinsa suostutaisi.

Toukokuun 5. brittiläisen turvallisuuspalvelun erikoisryhmä laskeutui katolta köysien varassa ja otti rakennuksen haltuunsa muutamassa minuutissa voimakkaan tulitaistelun jälkeen. Tämä erikoisryhmä koostui S.A.S.-miehistä, jotka ovat pääosassa Krisaliksen uudessa kevyessä strategiapelissä, joka toimintaperiaatteeltaan paljastuu Laser Squadin jälkeläiseksi.

Pelissä ohjataan kahdeksasta miehestä valikoitua neljän hengen Sabre-yksikköä. Kun sotilaat on varustettu kirjavasta asevalikoimasta, lähetetään heidät isometrisesti kuvatulle pelialueelle. Viisi tehtävää vaihtelevat panttivankien pelastamisesta ohjusten laukaisualustojen tuhoamiseen.

Sabre Team on vuoropohjainen ja sotilaita ohjataan ikoneilla. Jokainen toiminta aseiden laaamisesta liikkumiseen vie oman osuutensa toimintapisteistä. Kun vuoro on päätetty, tietokone suorittaa omat siirtonsa, jotka esitetään pelaajalle erillisenä ruutuna. Tärkeä osuus toimintapistesysteemissä on etulyöntiasema (opportunity

move), joka suo toimintapisteitä säästäneille mahdollisuuden liikkua vihollisen vuorolla, mikäli tämä osuu sotilaan näköpiiriin. S.A.S.-miehet eivät näe minne tahansa, mutta he voivat kuulla muun muassa vihollisten askeleita tai panttivankien kahinaa selleissä.

### Ajattelevan henkilön peli

Sabre Team on strategiapainotteisempi kuin Laser Squad. Koska toiminnot lohkaisevat melkoisen määrän toimintapisteitä, on liikkeet mietittävä tarkkaan. Ei ole varaa juosta päätösmästä ja ammuskella miten sattuu. Kunkin tehtävän ympäristöstä ja päämäärästä riippuu, miten miehiä kannattaa sijoittaa ja siirrellä. Erittäin tärkeätä on hajottaa yksikkö osiin, sillä neljä miestä suunnistamassa sa-

maan pisteeseen ei jää vihollisilta huomaamatta.

Lisäksi on otettava huomioon aseiden melutaso. Tehokas, mutta äänekäs konekivääri tuo varmasti

paikalle lisäjoukkoja, samalla kun heikompi, äänivaimennettu ko-

nepis-tooli tekee tuhoa ilman suurempaa huomiota. Rajoit-

tettu aistientä pakottaa suojaamaan toisten selustaa.

Ilme ja kumma, nämä huipusotilaat eivät osaa maastoutua, leikata piikkilanka-aitaan reikää eikä heillä ole lainkaan lähitaisteluaseita. Puutteet vain pakottavat lisäämään strategista ajattelua, erikoistoimintoja ei ole helppoihin kiertoteihin. Kaikki harkinta ja taktikointi on erittäin palkitsevaa ja tehtävästä suoriuduttua oikein ihailee omia strategisia oivalluksiaan.

Mutta ei hyvää ilman pahaa. Sabre Team on nimittäin melko hidas. Vihollisten liikkeet vievät melkoisesti aikaa, vaikka niitä voikin nopeuttaa. Myös kuva-ruudun häivytysefekti joka toiminnon välissä on hidastava tekijä. Vuorosysteemi ei aina istu pelin luonteeseen. Jos toimintapisteet ovat vähissä kierroksen päätyttyä, voi vain avuttomana

seurata kuinka vihollinen liikkuu, ampuu ja ehtii mokoma vielä karkaamaankin, samalla kun oma mies seisoo pökölönä lyijyä imemässä eväänsäkään väräyttämättä.

Grafiikka on yleisesti ottaen hyvää, taustat on piirretty huolettisesti ja niissä on runsaasti yksityiskohtia, kuten panttivankien askeettiset sellit. Spritegrafiikka sen sijaan jättää toivomisen varaa. Animaatio on melko huonoa, eri aseille ei ole omaa grafiikkaa ja verikkään ei roiskahda. Onneksi sentään mikään näkymätön Servi-Systems ei käy putsaamassa taistelutan- nerta ruumiista.

Kaiken kaikkiaan pelin toteutus luo pohjaa oman mielikuvituksen käyttämiselle, jolloin taisteluista voi muodostaa dra- maattisia. Sabre Team on hyvä lisä pelikokoelmaan, jos kaipaa kevyehköä, mutta silti aivoja rassaavaa strategiaa: se on haastavampi kuin Laser Squad, vaikkei aina ole täysin uskottava.

**J & P. Piira**

**Krisalix**  
Amiga, ST (PC tulossa)  
Amiga 1 Mt, tukee lisälevyasemaa  
Testattu: Amiga

### Toteutus

Hyvä grafiikka luo mukavan tunnelman ja toimintapistesysteemi on toimiva.

### Kynnys

Periaate tulee nopeasti selväksi, mutta syventymistä vaaditaan, että sitä oppii käyttämään hyväksi.

### Yhteenveto

Wanha kunnon Laser Squad on saanut kelpo seuraajan Sabre Teamistä, vaikka asialla ovat eri ohjelmolijat.

**Kevyt strategiapeli**

**82**







Grass r r r

Tiettyinä öinä Mitteldorfín kaduilla kávelee ihmíssusia ja vampyyreita. Peláajakin voi saada tartunnan.

# Legends of Valour

## Susi! Susi! Susi!



●● Tämä on legenda urheudesta: Sir Nirvi pelasi tätä roolipeliä viikon, tehtävänään jotain, joka saa Graalin maljan hakemisen vaikuttamaan Ilta-Sanomien ostamiselta kioskilta. Tämä tehtävä oli Pelin löytäminen Legend of Valourista, ja Sir Nirvi epäonnistui.

**K**oska grafiikka on se pointti, jolla Legend of Valouria on rummutettu, aloitetaan sitten siitä. LoV on toteutettu pinnoitella vektorigrafiikalla Underworldin tyyliin. Esteettisesti se ei esikuvallenen kuitenkaan pärjää, sillä maasto on sijoitettu pöydän päälle, eikä jännää valoeffektii ole. Grafiikka päivittyy kyllä nopsasti eikä sankari jää seiniin kiinni, mikä plussaksi lasketaan. Ei hassumpi ohjelmointisuoritus, varsinkin kun sen pitäisi pyöriä Amigassakin.

Ainakin PC-versiossa äänipuoli on todella, todella aneeminen. Musiikkia ei ole ja efektejä on noin viisi.

Se siitä ja sitten itse "peliin" käyttäjäliitynnän kautta kulkien.

Käyttäjäliityntä on itse asiassa ulkonäköään toimivampi, ja liikkumiskoneiden vaihtoehdot, vapaa hiiriliikunta, toimii hyvin. Onhan siinä sellaisia pikku puutteita, niin kuin se, ettei LoVissa voi tehdä mitään totuttua, niin kuin kääntää vipuja, pistää tavaraa johonkin koloon, painaa nappeja tai muuta muista roolipeleistä tuttua. Ovista ja portaista mennään törmäämällä niihin, ja sanoin otetaan yhteyttä kauppoihin, kiltoihin ja vastaaviin instituutioihin.

Maassa olevat esineet ilmentyvät pikku ikkunaan, josta ne poimitaan käteen tai kuuden esineen vetoiseen reppuun hiiren klikkauksella. Epä silti että tavaroita olisi monta: noin kolme asetta, pari hassua taikajuoma- ja vesipulloa, kiviä ja tietysti kultaa ja "aarteita".

Näiden lisäksi löydettävät rahat ja kauppavarat menevät omaan lokerikkoon. Samoin tekevät mahtavat kolme pelistä löydettävää taikasinettä.

Joitain esineitä, kuten kirjoja, luetaan siirtämällä se käteen ja napsauttamalla. Mukavan sekavaa, kun pelissä on käytä-ikonikin.

### Seuraa johtajaa

Legend of Valouria pitää pelata juuri kuten Bulmer on päättänyt:

liity heti johonkin kiltaan ja ala suorittaa sen antamia tehtäviä. Muuten nimittäin kaupungin tutkimisessa ei ole mitään mieltä tai mielenkiintoa.

Tehtävät ovat jonkin löytämistä ja tuomista takaisin kiltaan tiukan aikarajan puitteissa. Se jokin löytyy kun tarpeeksi kysyy kaupunkilaisilta, mutta ennen kuin tehtävän saa, ei esinettä ole olemassa.

Koko pelissä on kai jonkinlainen perusjuoni, jossa Mitteldorf pitää vapauttaa kirouksesta.

### Maailman tylsin kaupunki

Mitteldorfia kansoittaa muutama erinäköinen, huonosti animoitu lego-sprite, joita lisävaihtelun vuoksi on kutistettu ja pidennetty. Keskustelu näiden kanssa aloitetaan reippaalla HEY!-huudolla, jolloin kaupunkilainen teleportaa suoraan nokan eteen koko isopikselisessä epäselvyydessään.

Pelaaja voi kysyä missä jokin paikka tai esine on (jonka joku on maininnut) sun muuta turhaa. Mitään ylimääräisiä vinkkejä ei heru. Sitten voi aukoa päätään toiselle, ivat tuottaa jonkinlainen satunnaisgeneraattori (Äitisi on nynny, pukeudut kuin kapisen kääpiön kainalo, hahaha). Rahaa voi yrittää varastaa tai aloittaa suoraan tappelun.

Taistelurutiini on

sentään vähän parempi kuin vaikka Eye of Beholderissa. Käytössä kolme erilaista iskutapaa kädessä olevasta aseesta (niitäkin on kolme) riippuen ja vaikutus riippuu ketä vastaan taistellaan. Hirviöitäkin on, kaikki niin jumalattoman tylsiä. Aseita voi heitelläkin, joskin käyttäjäliitynnän kankeus tekee osumisen epävarmaksi.

### Kauppoja ja baareja

Kaupassa Olaf's Emporium milnulle selvisi, miksi brittilehdissä peli on kerännyt mainetta, kunniata ja pisteitä. Digitoitu kauppias kun on The Onen (92% pelille) päätoimittaja, ja muitakin brittilehtien kuuluisuuksia vilah-telee. Näppärä tapa varmistaa suosiollinen arvostelu.

Kaupoissa voi tehdä bisnestä kuudella erilaisella raaka-aineella, tosi pienellä voittomarginaalilla ja sekini on tuurista kiinni. Ostettavaa ei juuri ole, ja tavaroita voi myydä maksimissaan neljä kappaletta.

Sekä baareista että hotelleista voi ostaa ruokaa, joka on kalista muttei järin täyttävää. Parempi ostaa, sillä nälkään ja janoon kuolee nopeammin kuin missään muussa pelissä.

Baareissa voi pelata jotain äärettömän typeristä, voittosuhteeltaan huonoista ja voitoiltaan minimalistista pelin kannalta täysin turhista peleistä.

Lisäksi majataloista voi vuokrata huoneen niin järjettömään hintaan, ettei



Tutun näköinen kauppias, jolla on myytävänä kivi ja joka voi ostaa kolme esinettä.





## Taika-esineet.



Rahat sekä kauppatavarat.

Reppu, jonne mahtuu mahtavat 6 tavaraa.

Käsi, jossa tavaraa voi käyttää tai tiputtaa.

Henkilön kuntoon liittyvät moninaiset kuvaajat.

Taistelulikonit kartta- ja taikaikonit lepo, esineen käyttö ja keskustelu.

sitä kerran viikossa saa maksettua, jolloin tavarat takavaroidaan. Jos nukkuu jossain sopivassa syrjäisessä loukossa, on taas vaara joutua ryöstetyksi.

## Seikkailua ja jännitystä

Jos maan päällä on tylsää, niin ei sen allakaan jännää ole. Katkombeja on kyllä lukematon määrä, mutta ne ovat monotonisista käytäviä, joista todella harvoin löytää mitään. Enemmän tai myöhemmin törmää sitten lukittuun oveen, joka vaatii taikaa läpikäymiseen. Ei sen takanaakaan mitään silti mitään mielenkiintoista ole.

Magia onkin elintärkeää: ilman tiettyjä taikoja ei LoVia voi yksinkertaisesti pelata. Taikoja onkin ruhtinaalliset kahdeksan: läpi ovien, ruokaa, juomaa, parannus, pari taistelutaikaa...

## Ai roolipeli?

Hahmonkehitystä en pelistä löytänyt. Kohosin kymmenessä sekunnissa (peli- ja reaaliaikaa) neljännen danin miekkamieh-

si a 50 kultarahaa/dan. Vaikka keräsin arvonimiä killoissa, se ei ilmeisesti vaikuta hahmoon. Tosin sitä ei voi mistään tarkistaakaan, numeerisia arvoja ei hahmolla ole. Aarteita ei voi kerätä kun niitä ei ole, taistelu on turhaa koska siitä ei hyödy mitään (no ehkä muutaman kultarahan tai vähän kauppatavaraa, näitäkin harvoin).

Kaikki aika menee rahan keräämisessä jottei kuole näkään/janoon tai että saa maksettua killelle päästäkseen suorittamaan seuraavaa tehtävää. (Minun talouteni pelasti Jug O'Meadin lähellä oleva katakombi, johon ilmestyi tiuhaa tahtia myytäviä miekkoja ja taikajoumua).

Itse asiassa Valourissa on niin moni asia totaalisesti päin helvettiä, että edes puolien liistaminen vaatisi noin neljä sivua. Ihaikkaa näitä.

Pelissä on automaattikartoit. Mitä enemmän kaupunkia tutkii, sen vähemmän se on yhteensopiva pelin mukana tulevan kartan kanssa. Maan alla vain vieraillut kohdat päivittyvät, kunnes poistuu takaisin valoon,



Kaupunkilaisten kanssa voi puhua, joskin ainoa käyttökelpoinen tieto on jonkun esineen tai paikan sijainti. Siis silloin kun killan antama tehtävä on aktiivinen.



jolloin kartta pyyhittään tyhjäksi. Ooh.

Tilanteen voi tallentaa vain majapaikoissa tms, joita onneksi on varsin paljon. Koneen asetuksia ei saa muuttaa tai tallennetut pelit eivät enää lataudu. Vaikuttavaa.

Satunnaispidätykset voivat iskeä koska tahansa. Minkäänäänköistä keskustelu-, lahjonta-, taistelu- tai pakoyritystä ei voi tehdä, vaan pelaaja singotaan kuninkaan tuomiolle ja joko valtaisiin sakkoihin tai vankilaan. Uskomatonta.

Paras viimeiseksi: LoVin hirviöt regeneroituvat välittömästi, kun poistut tappopaikalta. Jos huoneessa on vaikka peikko, sen voi tappaa vaikka miljoona kertaa, kun välillä poistuu hetkeksi. Tosin ilman mitään hyötyä niin kuin esineitä tai kokemuspisteitä. Totaalisen uskomatonta.

Vaikka alkudemo ja pelin mukana tuleva oheistauhka ovat huippulautaa, Legends of Valourin pelaaminen on silkkää tervanjuontia. Tuskaustuttavan hidas vaeltelu karuissa legopalikkamaisemissa ja työläs jankkaaminen kaupungin asukkien kanssa puuduttavat sitkeimmänkin pelaajan. Vaikka yksinkertainen grafiikka ja olemattomat äänet pudottavatkin pisteitä rankasti, pahin moka on kuitenkin typerästi suunniteltu käyttöliittymä -huono pelattavuus tappaa kiinnostavuuden jo alkuunsa.

TJ Talasmaa  
**65**

Seikkailuminen on äärettömän tylsää ja monotonista puuhaa. Surkea kopio Underworldista.

Ossi Mantylahti  
**55**

## Toteutus

Hyvä 3D-rutiini, keskinkertainen taistelurutiini. Muuten täysi susi.

## Kynns

Kyllä sitä pelaamaan oppii hietaampikin. Mutta miksi?

## Yhteenveto

Vuoden odotetuimpia uutuuksia, vuoden suurimpia munauksia.

Roolipeli

**58**



Taistelu sujuu nappia painamalla. Jostain syystä sen voi jättää koneenkin huoleksi.



# The Ancient Art of War in the Skies

## Ressu ja Punainen Paroni

**K**un MicroProse alkaa kyhätä lentämiseen liittyvää peliä, odottaa simulaattoria. Mutta yllätys yllätys, tähän onkin kunnan toimintapelin ja helppotajuisen strategiapelin yhdistelmä!

Pelin takana on Evryware, jonka meriittilistalta löytyy sellaisia vähemmän tunnettuja nimiä kuin Ancient Art of War ja Ancient Art of War at Sea, sekä Sierralle tehdyt Manhunter: New York ja Manhunter: San Francisco. Ancient Art on pelisarja, jonka perustuu ikivanhan kiinalaisen strategikon Sun Tzun kirjaan The Art of War, josta muotoutui vielä nykyäänkin tutkittu sodankäynnin ABC.

Ancient Art of War in the

Skies on iloisen piristävä uusi näkökanta ensimmäisen maailmansodan syövereihin. Toinen puoli on toiminnallista ilmataistelua ja pommittamista, toinen puoli on pikku strategiapeli, jossa lentokoneita kontrolloidaan kartalla, annetaan niille pommituskäskyjä ja pyritään tukemaan maavoimien etenemistä.

Ilmataistelut ovat toiminnallisia, sivulta kuvattuja tappeluita, joissa pelaaja ohjaa hävittäjää tai pommikoneen konekivääreitä. Pelin alussa hävittäjälentäjät ovat keskimääräisesti ansioituneita valmiita ässiä (0-5 mitalia), joiden mitalien lukumäärä kertoo miten taitava lentäjä on. Uudet täydennyslentäjät ovat luonnollisesti mitalittomia räkännökiä. Jos henki säilyy, saa uuden mitalin per viisi alasammut-

rion aloittaessaan edessään mielenkiintoinen haaste: kuinka käyttää mahdollisimman tehokkaasti omia ilmavoimiaan maarintaman tukemiseen ja ilmaherruuden saavuttamiseen. Mitä pommittaa? Tehtaat tuottavat lentokoneita, kylät, kaupungit ja varikot tuottavat tarvikkeita ja joukkoja rintamille ja lentokentät ovat ainoita paikkoja, joista koneet voivat operoida. Poistamalla lentokentät käytöstä vihollisten operointi vaikeutuu rankasti, ja hyvällä ajoituksella sekä tuurilla viholliskoneita voidaan tuhottaa pommituksessaakin.

Vihollisella on säännönmukaisesti kaksi komentajaa, kenraali ja ässä. Kenraali määrää maasodan luonteen (hyökkäystaktiikat, kohteet, etenemisnopeus) ässän huolehtiessa ilmasodan

Editorikin on.

Saksalaiset pulassa. Englanti on juuri vallannut kaupungin ja sillan alareunassa, ja lisäksi pommikone on joutumassa hyökkäyksen kohteeksi.

Pommitus käynnissä.

tua vihollista.

Muu peli etenee jouheasti hiiressä, mutta ilmataistelu sujuu parhaiten näppäimiä käyttäen. Yksi paha töppi ilmataisteluissa on: käännnyttäessä ei voi ampua ja suunnan muuttaminen katkaisee tulituksen välittömästi. Iso haloo tekijöille: miksi?

Pelkkä ilmataistelemine ei kuitenkaan ratkaise pelin lopputulosta. Rintama elää omaa elämäänsä, johon pommikoneilla voi vaikuttaa. Paikallaan olevan rintaman pommitus todennäköisesti aloittaa oman hyökkäyksen, kun vihollisen hyökkäyksen pommittaminen pysäyttää sen. Lisäksi rintaman takaa molemmilta puolilta löytyy erilaisia kohteita, jotka vaikuttavat ilma- ja maasodan kulkuun.

Pelaajalla on kunkin skenaar-

tyylistä (hyökkäävä, puolustava, pommittajien tarkkuudet yms). Heidän yhteispelistään riippuu miten hyvin eri kohteita puolustetaan, ja minne heidän hyökkäyskiilansa suuntaavat.

Kovin erikoista pelissä on sen suhde maa- ja ilmasodan välillä. AAOWITS on olevinaan ilmasotaa, mutta kun lentokoneet kuvaavat myös maavoimia. Selvennetään: pommikoneet ja hävittäjät kuvaavat myös erityisiä voimasuhteita ja erikoisaseita. Pommarien mahdollinen ylivoima kuvaa esimerkiksi kyseisen osapuolen yliotetta, maajoukkojen yliotetta viholliseen ja joissakin skenaarioissa esimerkiksi panssarivaunuja. Hävittäjien lukumäärä taas merkitsee vahvaa puolustusta tai hyviä puolustuslaitteita yms.

Graafisesti peli on varsin hyvä. Ilmataistelut on animoitu





mukavasti ja äänet ovat koh-  
tuullisia. Jos peliin jotain toivoisi  
lisää niin kaksinpelimahdolli-  
suutta. Koiratappeluissa tietoko-  
ne on pirullisen ovela koneen-  
kieputtaja, sen pommittajat taas  
on helppo ampua alas oikean  
taktiikan keksittyään. Linkki- ja  
modeemioptio olisikin todella  
nannaa, silloin itseään pääsisi  
toteuttamaan rajoituksitta ja il-  
mataisteluissa olisi Sitä Jotain.

Kiinnostuksen pidentämisen  
tapaistakin olisi voinut olla, jos-  
sain vaiheessa peliin tynpiintyy,  
mutta pienen tauon jälkeen  
kiinnostus palautuu sentään en-  
tiselle tasolleen. Useampi kone-  
tyyppi ja pommikoneen kont-  
rollointimahdollisuus ilmataiste-  
luissa olisi plussaa.

The Ancient Art of War in the  
Skies on iloinen, huumorilla  
höystetty ja pirteä paketti en-  
simmäisen maailmansodan ilma-  
ja maataisteluista. Varsinaisia  
mokia tai puutteita ei ole, eikä  
saa unohtaa kerrassaan mainio-  
ta tehtäväeditoria.

**Jukka O. Kauppinen**

**Evryware/Microprose**

**PC**

**Näyttö: VGA**

**Äänet: SoundBlaster, Roland,  
SoundMaster II, AdLib, Pro Audio  
Spectrum**

**Ohjaus: N, H**

**Kiintolevy: 7 Mt**

## Toteutus

Kivaa, nättiä grafiikkaa mutta  
merkityksettömät äänitehos-  
teet. Pelkällä näppäimistöllä-  
kin pelaaminen onnistuu  
erinomaisesti, ja toiminta-  
osuudet on syytä hoitaa ni-  
menomaan siten.

## Kynnys

Ilmataistelut ovat heti vereen  
imeytyvässä muodossa tar-  
joilijalle, ja strategiaosuuskin  
on pienen käsikirjaan tutustu-  
misen jälkeen ilmeinen. Sovel-  
tuu kelle tahansa.

## Yhteenveto

Iloinen ja erikoinen peli, van-  
hasta aiheesta uusi pirteä nä-  
kökulma. Enemmän vaihtelua  
vain ei tekisi pahaa.

**Toimintastrategia**

**82**



# "Urheilun" juhlaa EUROPEAN RAMPAGE



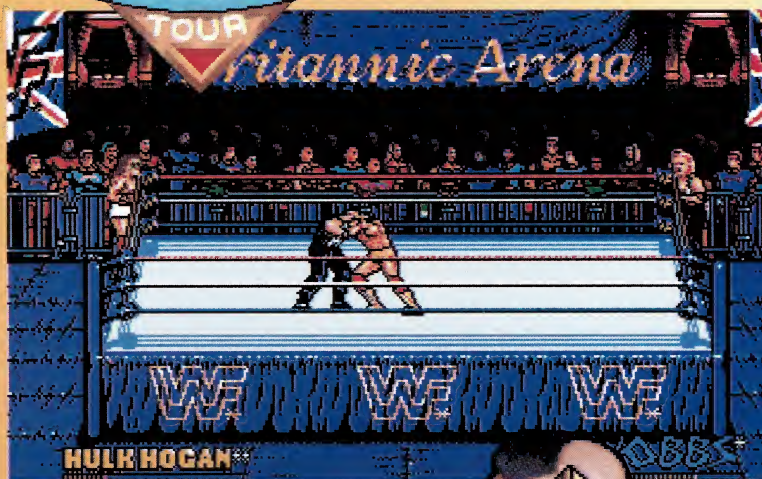
**Y**ritin hämätä ekolo-  
gisemmin ajattevia  
avustajia väittämäl-  
lä, että WWF tar-  
koittaa Maailman

Luonnonsäätöä, näkeehän sen  
siitäkin että pakkauksessa on  
apinoita kannessa. Ei auttanut,  
Oceanin uusi World Wrestling  
Federation jäi taas minulle. Vai  
ei salama iske kahta kertaa sa-  
maan paikkaan...

Vaikka wrestling merkitsee sa-  
maa urheilulle kuin Manitois  
TV-viihteelle, ei se tarkoita että  
peli on automaattisesti tyhmä.  
Arcin ilmeisesti ST:llä kehittämä  
peli ei vain tiedä sitä.

Pelaajan käytössä ovat Hulk  
Hogan, Brett Hitman Hart, Ulti-  
mate Warrior ja Macho Man  
Randy Savage (Jämijärven Sava-  
geja), jotka ottavat yhteen sel-  
laisten tiimien kuin Natural Dis-  
asters, Nasty Boys ja Legion of  
Doom kanssa. Kummallakin  
puolella on kaksi oliota, ja yh-  
den voimien uupuessa voi näyt-  
telijää vaihtaa.

Liikkeitä on yli kaksikymmen-  
tä, ainakin manuaalin mukaan,  
minusta niitä näytti olevan noin  
viisi. Tosin johtuen pienehköistä  
ja taustaan hukkuvista spriteistä  
saatan olla väärässäkin, oli niitä  
sen verran vaikea erottaa. Ani-  
maatio on kankeaa, muttei liki-  
kään yhtä kankeaa kuin pelotto-  
mien satureiden joystickin tote-



lu. Ääniefektiosasto tuntui apu-  
poikaa lukuunottamatta olevan  
lomalla. PC-versiossa oli ST:tä ja  
Amigaa enemmän värejä aina-  
kin muutamassa kohdassa.

Pari tuntia kerättyäni muka-  
vasti lämpöä pistin testaajaksi  
kymmenvuotiaan pelimiehen.  
Painokelvottomat sanat vaihtui-  
vat miedompiin ilmaisuihin, ja  
pitkälle poika pääsikin eikä  
näyttänyt edes kärsivän.

Ihan tosi, CTW:n mukaan  
Englannin joulumarkkinoiden  
ykköstilasta taistelivat tämä ja  
Street Fighter II. Jälkimmäisessä  
on sentään nähty vaivaa. En mi-  
nä rehellisesti mitään odottanut-  
kaan, eikä tällä kertaa ollut edes  
videota mukana. Jos jotain hy-  
vää pitää etsiä, niin Amigan mu-  
siikki ennen peliä ei ollut yh-  
tään hassumpaa.

**Nnirvi**

**Ocean  
Amiga, ST, PC, C64**

**Amiga  
Vaatii 1 Mt**

**PC**

**Näyttö: VGA**

**Ääni: SoundBlaster, Adlib**

**Ohjaus: N, J**

**Kiintolevy: 300 kt**

**Testattu: Amiga 500, ST, 386 VGA SB**



## Toteutus

Kankeasti animoitu ja vasta-  
hakoinen pelattava.

## Kynnys

Hahaha.

## Yhteenveto

Odotetun keho rahat pois -  
peli, löytyy joltain kokoelmal-  
ta parin kuukauden sisällä.

**Toimintapeli**

**60**





# CURSE OF ENCHANTIA

## Poika avuksi, kun fasadi rapistuu

**C**ore Designin seikkailupeli on jo kolmas lyhyen ajan sisällä Brittein saarilta suunnattu isku amerikkalaisten seikkailupelivähykkeelle. Edelliset, Hook ja Lure of the Temptress, sortuivat helppouteen ja pienen pelialueeseen, mutta Curse:ssa ei ole huolta ainakaan jälkimmäisestä: pelialue koostuu yli 200 ruudusta.

Ihan kauhan ilkeä velhotar kaukana toisessa ulottuvuudessa halajaa ikuista nuoruutta. Sen takaavaan ihmeloituisuun tarvitaan muiden helposti saatavien aineiden lisäksi ihmislapsi, poika-sellainen. Valitettavasti ihmiset asuvat toisessa ulottuvuudessa ja portin avaamiseen sinne tarvitaan valtavasti magista voimaa. Velhottarellemme tämä ei ole ongelma (ilkeä kun on), vaan hän käyttää säälimättä hyväkseen maailmansa muita velhoja ja lopulta onnistuu

avaamaan yhteyden maapallolle. Kaikkein naiset ryhtyvätkin ulkonäkönsä vuoksi!

Niinpä eräänä kauniina päivänä Brad-poika pelaa hylätyllä pellolla baseballia pikkusiskonsa kanssa, ja kuinka ollakaan, velhotar seuraa juuri silloin maan kuulumisia, eikä aikakaan kun Brad päätyy roikkumaan kahleista velhottaren linnan vankityrmään.

Jättiläislinnalla on tukalaa kolossaan, joten se ilahtuisi kovasti tuuletuksesta.

Brad on melkoinen kovakasvo. Hän ei kuole, vaikka laavaa syöksyisi niskaan.

### Sanaton seikkailu

Hassua kyllä, jotkut stereotypiat pitävät aina paikkansa. Englantilaiset nimittäin eivät ole kovin kekseliäitä juonenkehittelyssä eikä taustatarinalla ole muuta merkitystä kuin selittää, miten Brad on tilanteeseen joutunut.

Päämääränä on yksinkertaisesti päästä takaisin maahan, mutta miten Brad tietää missä hän on, mitä tehdä ja minne mennä?

Tavallisesti seikkailupelihahmoilla on alussa edes jotakin tietoa, mutta nyt ollaankin astetta pidemmällä: pelaajakaan ei tiedä mitä tehdä ja miksi, sillä Core Design on murtanut kielirajat – kirjaimellisesti. Curse of Enchantia ei nimittäin sisällä lainkaan tekstiä, ei hahmojen välisiä vuoropuheluita, kysymyksiä, rupattelua, vihjeitä, EI MITÄÄN! Kaikki on korvattu kuviin pohjautuvalla käyttöliittymällä, joten kerrankin kielitaitoa ei tarvita.

Jotta moinen temppu onnistuisi, pitää muun osan seikkailusta ylittää kaikki amerikkalaisten saavutukset seikkailupelipioneereina. Mutta eihän se voi onnistua, eihän?

### Tárta pá tárta

Ulkoisesti Curse näyttää perinteiseltä seikkailupeliltä. Pelialue on milloin yksittäisiä ruutuja, milloin vieriviä maisemia. Bradia opastetaan vasemmalla hii-

renkorvalla tai vaihtoehtoisesti ilotikulla tai näppiksellä. Sitten seuraakin jännittävä vaihe: oikean hiirennapin painalluksella ilmestyvä toimintavalikko.

Ensimmäinen painallus näyttää kymmenen ikonin rivin: inventaario, ota, käytä, katsele, puhu, taistele, hyppää, lataa/tallenna, äänien säätö ja peli-info.

Katso-toiminnalle ei sinänsä ole käyttöä, sillä mielenkiintoiset kohteet esitetään vain lähikuvina. Esimerkiksi kun Brad katsoo ovea, valikkoon ilmestyy lukon kuva. Kannettavista esineistäkään ei saa mitään tietoa, sillä nekin ovat vain kuvia, eivätkä aina niin itsestään selviä.

Brad osaa sanoa vain kaksi asiaa: tervehtiä ja huutaa apua. Kun hän moikkaa jotakin pelimaailman otusta, nämä joko eivät reagoi tai antavat puheluklassa kuvallisen vihjeen tarpeistaan: jos eskimo "sanoo" kala = onkivapa, antaa hän Bradille onkensa, mikäli nuorukainen antaa eskimolle kalan. Avunhuuto on sentään tarpeen useaan otteeseen.

Käytä-valikon alta paljastuu kahdeksan lisätoimintoa: avaa lukko, syötä esine, työnnä/vedä, syö, pue, heitä, anna ja liitä/yhdistä. Tästä ongelmien alkavatkin. Toimintoja on paljon, mutta yksinkertainen ja kaiken kattava käytä esinettä puuttuu. Tämän vuoksi voidakseen esimerkiksi painaa kaukosäätimen nappia, täytyy kaukosäädintä "työntää". Tai aseiden laittamiseksi pistoolikoteloon käy vain syötä esine-toiminto. Eikös liitä/yhdistä -komento ajaisi saman asian? Toiminto ei välttämättä käykään sil-  
lä ikonilla, jolla sen loogisesti luulisi toimivan. Lisäesimerkkinä vaikka se, että harjalla ei voi



Robotti tahtuu oikeanpuoleisesta kolikkokasasta täytetyllä sukalla. Muista ottaa kasetti vasemmalta.



katkaista jääpuikkoa muuten kuin "taistelemalla".

### Purukumin arvoitus

Käyttäjiliittymän ihmeellisyys ja vihjeiden täydellinen puuttuminen tekevät suurimmasta osasta pelin ongelmista pelkkään kokeiluun perustuvia, eivätkä ne aina ole loogisiakaan, mistä ker-tookin seuraava esimerkimme.

Kapealla vuorensinämällä vastaan tulee kuilu, jonka yli ei voi hypätä, eivätkä mukana olevat esineet tunnu helpottavan tilannetta yhtään. Eräissä kohdassa Bradin päähän putoaa jatkuvasti kiviä: yksi varmaan pitäisi saada ongelman ratkaisemiseksi. Mutta Brad onkin kykenemätön koppaamaan kiveä! Usean kokeilun jälkeen yhdistelmä "pue purukumi" tuo tuloksen. Brad hieroo purkan päähänsä, johon putoava kivi jämähtää.

Jatko on helppoa. Kivi heitetään suureen kivipaateen, joka putoaa sillaksi. Mutta miten ihmeessä voi keksiä, että täytyy hieroa purukumia päähän saadakseen kiven!? Sama kaava toistuu jatkuvasti eri ongelmissa ja edelleen vihjeiden puuttumisen vuoksi aina ei ole hajuakaan, minkä tähden joitakin asioita täytyy ylipäätensä tehdä.



Logiikkaa. Pitkin luolaa lojuu suuria irtokiviä, mutta vain monitori ratkaisee tämän ongelman.

### Ulkoinen koreus ei aina riitä

On Cursessa toki hyvääkin. Akvarellimaalaukset on skannattu Amigan ruudulle tasokkaiksi grafiikkakuviksi luomaan mukavan peliympäristön ja lopputulosta on vielä paranneltu jälkikäsittelyllä.

Hahmot ovat sarjakuvamaisia ja animoitu mallikkaasti. Tekstin puutteen vuoksi huumori perustuu animaatioon ja siinä onnistutaankin useammin kuin ker-ran. Musiikkia ei pelin aikana

soi, sen korvaavat runsaat ääniefektit.

Ohjelmointiteknisesti Curse on parempi kuin jenkkipelit. Vaikka se onkin seitsemällä levykkeellä, latailu on pidetty mahdollisimman vähäisenä, sillä muistissa on kerralla suuri pala pelialuetta. Seikkailu etenee vaihteittain, joissa on selvitettävä tietyt asiat ennen kuin pääsee etenemään. Näin ollen tarina pysyy suhteellisen hyvin kasassa, eikä hajoa sekavaksi vyyhdiksi, mutta toisaalta siinä ei ole valinnanvapautta.

Kunnon käyttäjiliittymällä ja tekstillä Curse olisi voinutkin olla vakavasti otettava kilpailija amerikkalaispeleille, mutta tällaisenaan se jää kauas tavoitteestaan.

J & P. Piira

Kansainvälistä kuvakieltä.



Core Design

Amiga

Amiga 1 Mt

Ei tue kiintolevyä/lisälevyasemaa

PC

Näyttö: VGA

Ohjaus: H, N

Ääni: Adlib, Soundblaster

Kiintolevy: 8 Mt

Testattu: Amiga

Lumipallojen heittäly on vaarallista.



### Toteutus

Hyvää grafiikkaa, tasokasta animaatiota ja riittävät ääniefektit, mutta käyttäjäliittymä on onneton. Logiikassa ollaan täysin hakoteillä.

### Kynns

Ensimmäinen seikkailupeli, jossa ei tarvita lainkaan kieli-taitoa. Yhdentävä Eurooppa, täältä tullaan!

### Yhteenveto

Kokeilunhaluisille mukava pe-li, mutta Cuybrushilla ja Indyl-lä hemmotelluille turhauttava kokemus.

Seikkailupeli

76





# Darwinismia parhaimmillaan



**J**a viidentenä päivänä Kaarlo Tarvin sanoi: Viskisipot vedet Tappaja-Ahvenia, ja lentäkoot taivaanvahvuuden alla. Ja Kaarlo teki Aronaskit, kunkin lajinsa mukaan, ja Sikakinnerit, kunkin lajinsa mukaan ja rupiruoho täytti maan. Ja Kaarlo näki, että se oli hyvä. Seitsemäntenä päivänä Kaarlo totesi, että ekosysteemi oli valmis, ja Kaarlo lepäsi.

Kahdeksantena päivänä Pensaslehmät söivät kaiken rupiruohon, ja Viskisiepoilta loppui ruoka. Kaarloa harmitti ja hän poisti Pensaslehmät ravintoketjusta muutamalla hyvin tähdytyllä salamalla sillä seurauksella että Sikakinnerit kuolivat nälkään. Yhdeksäntenä päivänä degeneroituneet Aronaskit tekivät joukkoitsemurhan heittäytymällä valtamereen ja Tappaja-Ahvenet menettivät lisääntymiskykynsä. Ja Kaarlo näki, että oli aika valita New Game.

## Life is life

SimLife on simulaatio elämästä, eläinten käyttäytymisestä, ravintoketjuista, ekosysteemeistä ja muusta biologiassa tutuista asioista. SimLife jatkaa edeltäjänsä SimEarthin linjoilla – SimEarthissä oli tehtävänä huolehtia koko planeetan hyvinvoinnista, kun SimLife painottuu elämän muotojen väliseen vuorovaikutukseen (syö tai tule syödyksi).

SimLife ei välttämättä aseta pelaajalle erityisiä tavoitteita. Suuri osa alkuajasta kuluu luovassa puuhailussa toimintoja kokeillessa. Yhtenä tavoitteena voidaan pitää toimivan ekosysteemin luomista, mikä on yllättävän hauska, vaikkakin hankala tehtävä.

## Olipa kerran fraktaaliplaneetta

SimLifessä voi luoda täydellisen maailman ilmastoineen ja vuo-

ristoineen. Maailman kokoja on neljä, joista voi valita sopivan koneen tehon mukaan. Luodun maailman vuoristoja ja vesistöjä, lämpötilaa ja muita ominaisuuksia voi editoida työkalupakissa olevilla työkaluilla.

Manuskan mukaan maailma generoidaan fraktaalisesti, ja sen uskoo tuloksen nähdessään. Fraktaaliset viivat ovat osittain syrjäyttäneet SimEarthissa vallalla olleen blokkigrafiikan, esimerkiksi rantaviiva on huomattavasti tyylikkäämmän näköinen.

Tärkeimmät planeetan parametrit ovat vuoden ja vuorokauden pituus, jotka vaikuttavat siihen, painottuuko simulaatio enemmän eläinten käyttäytymiseen ja oppimismalleihin, vaiko evoluutioon, mutaatioihin ja luonnolliseen valintaan.

## Monta opettavaista tehtävää

SimLife on monimutkainen ohjelma, jonka opettelussa vierähtää roimasti aikaa. Alkuun pääsemistä helpottaa kuitenkin Tutorial-toiminto, joka kannattaa ehdottomasti käydä läpi. Tutorial-toiminnolla luodaan oma maailma ja ekosysteemi vaihe vaiheelta, samalla SimLife heittelee ruudulle ohjeita.

Tutorial-skenaariota lisäksi SimLifessä on kuusi skenaariota

ja kokeiluskenaario. Skenaariot esittelevät ekosysteemejä vaiuvia ongelmia. Mukana on muun muassa autiomaan muuttaminen metsäksi ja dinosaurus-ten sukupuutto. Kussakin skenaariossa on mukana opettavainen teema, esimerkiksi liian yksinkertaisen ravintoketjun herkkyys katastrofeille tai kasvi-populaation liian voimakkaan heilahtelun vaikutus kasvissyöjiin.

Kokeiluskenaario on tarkoitettu omien ideoiden toteutukseen ja ekosysteemien kehittelyyn. Ekosysteemin luominen itse luoduista eliölajeista on kiehtovaa näpertelyä. Eläin- ja kasvikannat vaihtelevat todellisen tuntuiseksi, esimerkiksi on helppo luoda omaan maailmaan järjestelmä, jossa populaatiot vaihtelevat vaikkapa luonnossa esiintyvän oravat-kävyt-populaatiovaihtelun kaltaisesti.

## Ikkunoita ja taas ikkunoita

SimLife on täysin ikkunaperusteinen ohjelmisto, jota on helppo käyttää hiirellä. Ruutuun saa samanaikaisesti koko planeetan kartan, editointi-ikkunan ja vaikka orankipopulaation heilahtelut viimeisimmän kolmen päivän aikana. Editointi-ikkunassa voidaan maastoa ja luomakuntaa muokata työkaluilla, esimerkiksi maastoa "vesittämäl-

lä", ja populaatiota voidaan säädellä "salamoilla".

Käyttömukavuutta nostaa huomattavasti lähes jokaisessa ikkunassa ja kontrollipaneelissa oleva help-nappi, jota painamalla saa seikkaperäisen selostuksen kontrollipaneelin vaikuttamista asioista. Lisäksi kontrollipaneelin säätimien vieressä olevaa tekstiä napauttamalla saa selostuksen säätimien vaikutuksesta.

## Bonusena SVGA-moodi

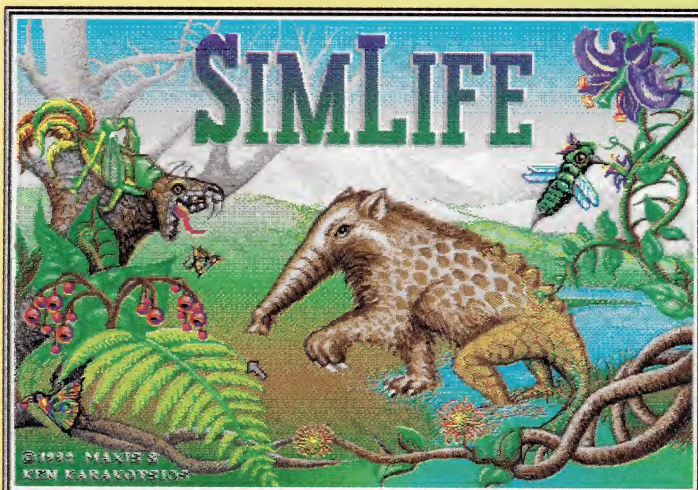
SimLifen graafiset ominaisuudet ovat vähintäänkin tyydyttävät. Mukava piirre on SimEarthia rassannut grafiikan blokkimaisuuden väheneminen. SimLife toimii VGA:n tarkkuusgraafikkatilassa ja vaihtoehtoisesti – mikäli näyttökortista ja näytöstä löytyy riittävästi ominaisuuksia – Super VGA:n 800x600-tilassa.

Musiikki on hyvin tavanomaista. Mukana on myös digitoituja ääniä, eläimet voihiivat tai lallattelevat riippuen siitä, onko kyseessä parittelu vai kuolema. Harvan pelin äänet rasittavat niin paljon kuin SimLifen eläinten mölinät, esimerkiksi parikymmenpäisen ankkalau- man parittelu on hermoja raastavaa kuultavaa.

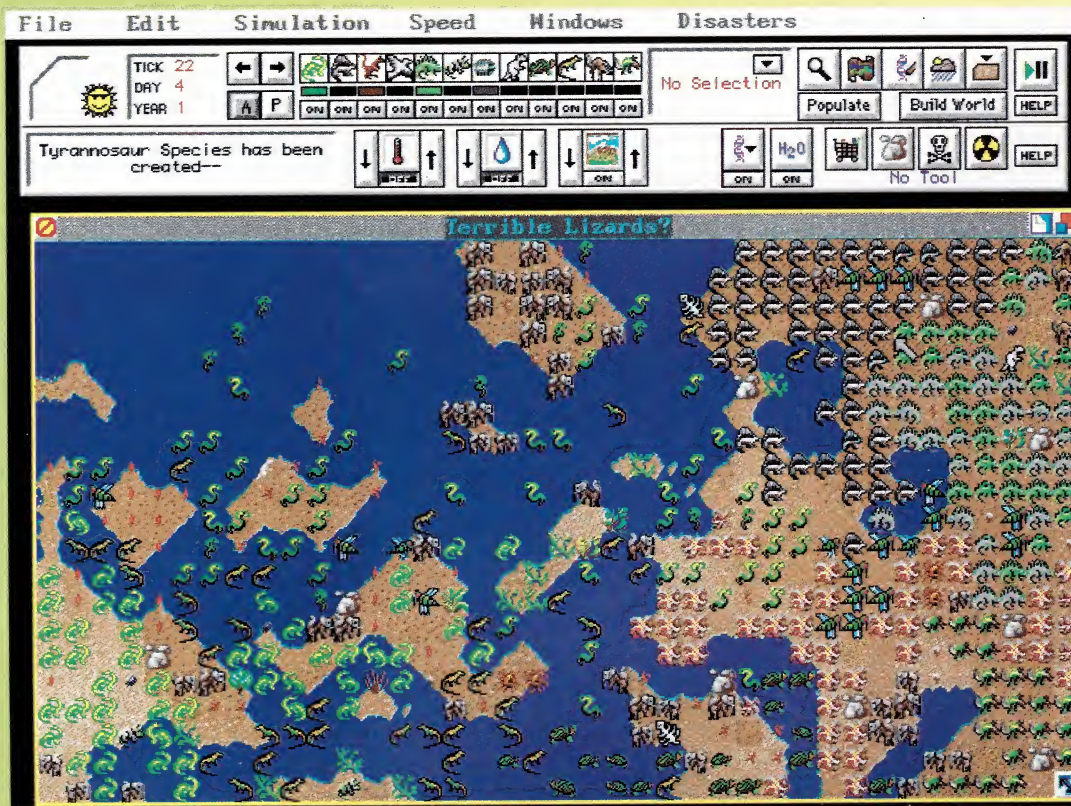
## Luomakunnan synty

Kasveja ja elämiä voi luoda kahdella tavalla, joista toinen on vanhoista lastenlehdistä ja Pahkasioista tuttu korttisysteemi: yhdellä kortilla valitaan eläimen pää, toisella vartalo ja kolman- nella alaosa. Kukin kortti kuvastaa tiettyjä ominaisuuksia, esimerkiksi eläimen pääkortti määrää eläimen älykkyyden ja ruokavalion, ja vastaavasti vartalo- kortti motoriset kyvyt ja elinympäristön.

Kortit määräävät työstettävänä olevan eläin- tai kasvilajin geenit. Korttien käyttö helpottaa elomuodon määrittelyä, ja soveltuu aloittelijoiden käytettäväksi. Pitemmälle ehtineet







darwinistit voivat peukaloida geenivalikoimaa tarkemmalla tasolla, jolloin elomuoto saadaan määriteltyä yksityiskohtaisemmin.

Kasvien ja eläinten luominen on SimLifen tärkeimpiä ja mielenkiintoisempia tehtäviä. Aloiteljan on helppo luoda kestävä kanta kaikkiruokaisia viidakko-possuja kasvirikkaalle ja kuumalle suoalueelle. Pidemmälle ehtineet biologit saanevat riittävästi haastetta esimerkiksi ottaessaan tehtäväkseen muuttaa ahvenen geenejä niin, että syntynyt ahven viihtyy ja lisääntyy jäisessä napa-alueen vuoristossa.

### Tilastokeskus tiedottaa

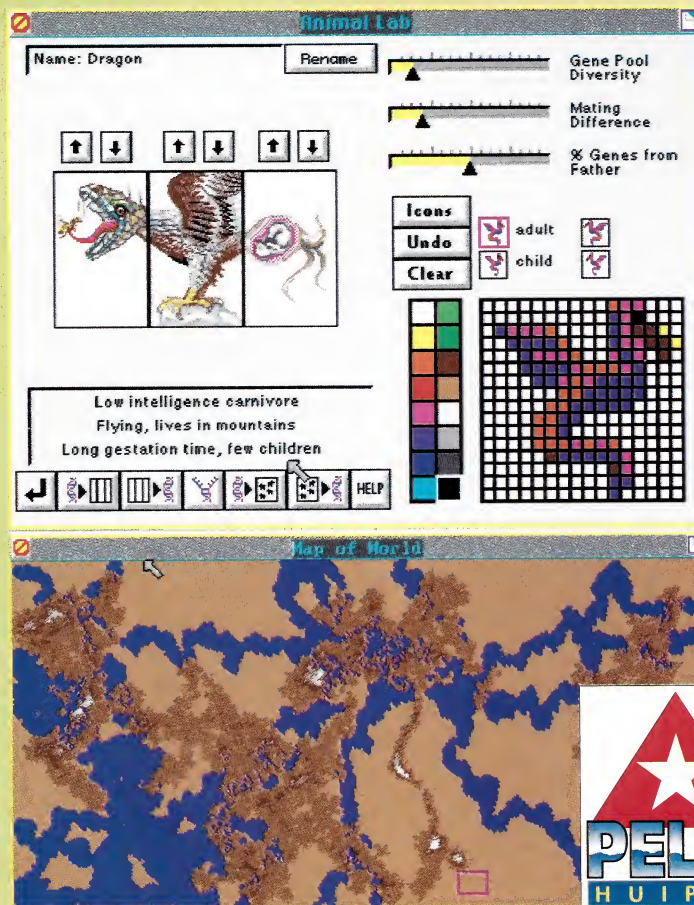
Sim-sarjasta tutut kuvaajat ovat SimLifessä hyvin tärkeässä asemassa. Viivagrafiikalla voi piirtää ruudulle graafisia esityksiä lähes mistä tahansa elolliseen tai elottomaan liittyvistä asioista. Hauskaa on myös tutkia tilastotietoa eläinten yleisimmistä kuolinsyistä, ravintoketjuja, tai vaikkapa ekosysteemin monimuotoisuutta.

Kuvaajien lisäksi pelaaja voi selata historiatietoja sukupuuttoista ja lisääntymisistä aikojen alusta lähtien tai tallentaa kaikki SimLifen tapahtumat tiedostoon myöhempää analysointia varten.

Lisäksi SimLife ilmoittaa erillisessä arviointi-ikkunassa ekoarvosanan, joka kuvaa ekosysteemin tasapainoa, monimuotoisuutta ja herkkyyttä.

### Kiehtovaa

SimLife muistuttaa hämmästyttävän paljon SimEarthia, sekä käyttöliittymältään että ideal-



taan. Yhteistä SimLifelle ja edeltäjälleen on toisinaan esiintyvä jumalaton sekasotku kartalla, sekä hienoinen epätietoisuus siitä, miten esiintuleviin ongelmiin voi vaikuttaa. Vaikkakin SimLifen tarjoamat graafiset ja muut palautteet ovat hyviä, jäävät silti monet systeemin toimintaan vaikuttavat asiat arvoituksiksi. Toivottavasti jo tekeillä oleva SimFarm-maanviljelysimulaatio hoitaa nämä asiat paremmin.

SimLife on kiehtova ohjelma, ja omalla tavallaan ehdoton helmi muun pelitarjonnan seassa. Peliä rasittaa hiukan puutteellinen manuaali, mutta hyvä käyttöliittymä ja joka paikkaan tungetut opastustoiminnot korvaavat ohjekirjan köykäisyyttä. Sen lisäksi, että SimLifen opetusarvo on suuri, jaksaa se säilyttää kiinnostavuutensa. SimLife on laatu-tavaraa.

TJ Talasmaa

**Maxis**  
**PC, Mac**  
**Näyttö:** VGA, Super-VGA  
**Ääni:** Adlib, SoundBlaster, Roland  
**Laitevaatimukset:** 386 ja 2 megaa muistia minimi, suositus 4 megaa  
**Ohjauk:** H (N)  
**Levytila:** 2,5 megatavua  
**Testattu:** 486, SVGA, SB



### Toteutus

Parhaita käyttöliittymiä mitä on nähty. Teknisesti onnistunut, bonuksena SVGA-näyttö-moodi.

### Kynnys

SimLife vaatii hyvää englanninkielen taitoa. Pelin tahti on hyvin rauhallinen, eikä SimLife varmasti jaksaa kiinnostaa toimintaa odottavia pelaajia.

### Yhteenveto

Hyvä idea hyvin toteutettuna, kärsii kuitenkin ajoittain lievästä sekavuudesta.

**Strategiapeli**





# Ennennäkemätöntä!

## Comanche

## – Maximum Overkill

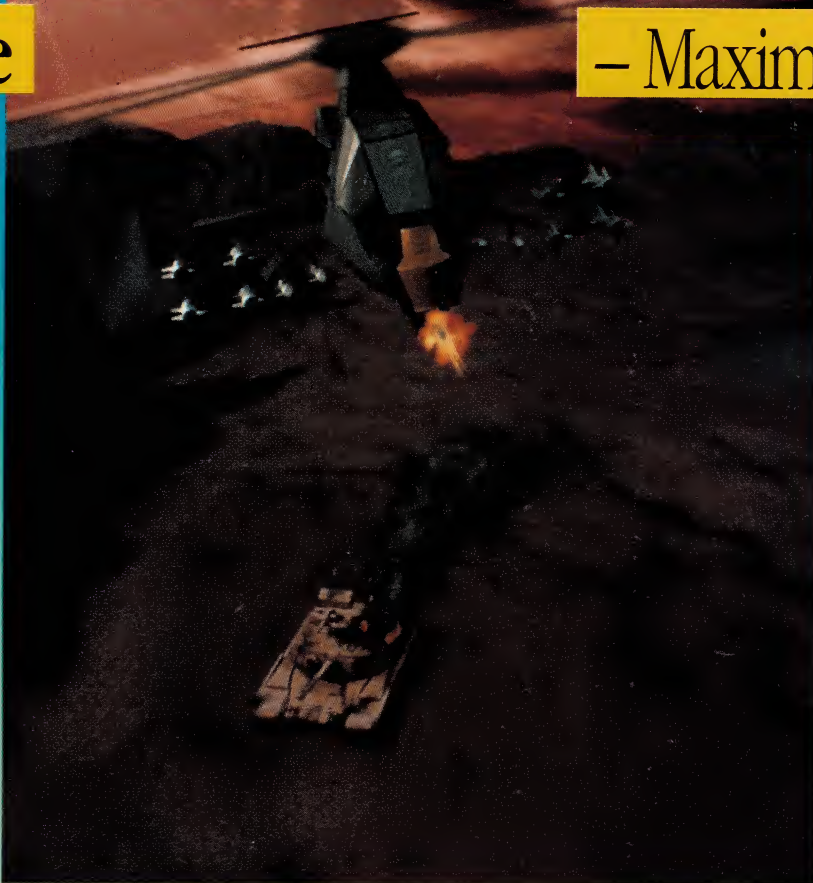
**C**omanche on Yhdysvaltain uusin, vielä suunnittelupöydällä oleva taistelu/tiedusteluhelikopteri. Kahden pilotin ohjaama maata nuoleva Comanche on tarkoitettu pitkälle ulottuviin iskuihin vihollisen selustaan. Huippu-modernin tekniikkansa ja stealth-suunnittelunsa ansiosta sillä onkin kaikki avut tällaisiin tehtäviin.

Comanchen varustus on mittava: 20 mm kanuuna sekä 62 rakettia ja 14 Hellfire- tai Stinger-ohjusta. Simulaation Comanchessa on mukavasti aitoa isommat tavaratilat, joten ohjukset ja raketit eivät lopu helpolla kesken. Arsenaalia täydentävät erikseen tilattavat tykistökeskitykset. Tykkitulen pyytämisen jälkeen ei maalialueelle parane mennä lentelemään, sillä 155 millin kranaatti on ainoa taistelukentällä oleva ammus, joka tipauttaa Comanchen kertaosumasta.

### Suoraviivaista ammuskelua loistavalla grafiikalla

Comanche on suoraviivainen lento/ammuskelupeli, joka muistuttaa ehkä lähiten Wing Commanderia ilman juonta. Kaikki tarkkojen Falcon 3.00 -tyylisten simulaatioiden asettamat esikuvat on sysätty häpeilemättä nurkkaan, esimerkiksi Comanche kestää useankin törmäyksen vuorensinimään ilman kummempia vaurioita. Tiukan realismin sijasta Comanche tarjoaa mahtavia lentoelämyksiä, taistelun tuntua ja hyviä ääniä.

Maximum Overkill on ollut pelin suunnittelijoiden periaatteena taisteluosassakin ja maanukan mainostama taistelutun-



●● Novalogicin Comanchea on odotettu pitkään ennalta julkaistun ja erittäin näyttävän demonsa takia. Demon perusteella oli odotettavissa kaikkien aikojen näyttävin lentopeli PC:lle. Comanche lunastaakin demoversion lupaukset grafiikan puolella täysin, tehtäväpuolella jää kuitenkin toivomisen varaa.



nelma on hyvin mukana. Tyypillisessä taistelutilanteessa ilmassa on koko ajan julmetusti ohjusta ja muuta murkulaa, Comanche kiittää siipimiehen saattelemana 20 metriä maanpinnan yläpuolella jyrkkäreunaisessa kanjonissa kylvään Hellfirejä ja raketteja vihollisen tankkikolonnaan. Tietokone varoittaa toimintahäiriöistä kylmän rauhallisella naisäänellä, siipimies ja apulentäjä karjuvat varoituksiaan, tykistön tulenjohtaja varoittaa alkavasta tykistökeskityksestä ja joka puolella räjähtelee iloisesti. Comanchen tilaama tykistökeskitys räjäyttää kerralla kolme T-80-tankkia ja metallisateen painealto tärisyttää vakaan Comanchenkin lentoa.

### Tehtävät ontuvat

Comanche sisältää joukon harjoitustehtäviä, sekä varsinaiset Maximum Overkill-taistelutehtävät, lisälevykeitäkin on luvassa. Tehtävät eivät ole kovinkaan älykkäästi suunniteltuja, sillä ne ovat melko samankaltaisia ja niitä erottaa toisistaan lähinnä loppupään tehtävissä oleva suurempi vihollisten lukumäärä. Kaikki tehtävät tapahtuvat osapuilleen samoissa maastoissa, joten maaston piirteet oppiikin muuttaman kymmenen tehtävän jälkeen helposti ulkoa.

Tehtäväkuvaukset tuntuvat aika älyttömiltä, välillä ollaan Perussa ja välillä Pakistanissa, mutta maaston piirteet pysyvät silti samanlaisina. Jotkut tehtävistä ovat yötehtäviä, jolloin maasto värjäytyy asianmukaisesti hailakan vihreäksi. Vastaavasti jotkut tehtävät suoritetaan punertavassa autiomaassa ja sitä rataa.

Vaikka esimerkiksi Falcon 3.00:sta ja SWOTL:ista tuttu stra-



tegiapelimoodi ei välttämättä sopisi Comanchen ideaan, olisi tehtävät voinut helposti kytkeä toisiinsa Wing Commanderin tapaisella juonella. Nyt Comanche kärsii hiukan tehtävien irrallisuudesta ja päämäärän puuttumisesta. Hiukan paremmalla juonella varustettuna Comanche olisi ollut varma 98:n pisteen peli.

### Heko vasemmalla, ennakko 50...

Kaikki tehtävät koostuvat erilaisesta tuhoamisesta. Maassa olevat SA-8 Gecko -ohjusasemat ovat pelin idean mukaisesti oivaa tykinruokaa. Geckot eivät osu kuin aivan harvoin, samoin ne ovat omituisen hitaita ollakseen kaksi kertaa ääntä nopeammin lentäviä ohjuksia. Muuta tykinruokaa ovat T-80-tankkirykelmät ja öljysäiliöt, jotka eivät nekään kummoisempaa vastusta tarjoa. Viis realismista: Comanchella on kerrassaan mukava lennellä ohjusasemien yläpuolella ja tiputella joululahjoja iivanoille.

Vihollisen vastaveto Comanchelle on Ka-50 Werewolf, joka on jonkin verran edellisiä hankalampi parvissa esiintyessään. Kaksipotkuriset Ihmissudet on helppo napsia pois jos vain Stingereitä piisaa, sillä Comanche tuntuu olevan hämmästyttävän kestävä kapistus. Sen lisäksi että runko ja roottori kestää kaikkea mahdollista kolhintaa, tuntuu myös ohjusten vaikutus Comancheen olevan aika minimissään – yleensä Comanche tipahtaa vasta reilun kymmenen täysosuman jälkeen.

### Hyvää grafiikkaa ilman turhaa realismia

Hyvä grafiikka on koko pelin näyttävän piirre. Näkymät helikopterin ohjaamosta ovat mahdavan tarkkoja ja standardi sivulle-sivulle-taakse kurkkausnäpäinten lisäksi kojelaudassa näkyy maastokartta. Maastokartta on erittäin tarkka zoomattava ilmakuva Comanchen ympärillä olevasta maastosta varjoineen ja väreineen. Karttaa voi käyttää suoraan hyväksi lentelyssä: "Ahaa, nyt pitkin tätä laaksoa, loiva mutka vasempaan, nopeasti laakson päästä aukenevan järven yli – pikainen nousu kukkulan tasalle, Hellfiret matkaan ja takaisin".



Comanche on suoraviivainen ja epärealistinen ammuskelupeli, mutta älyttömän hyvä sellainen. Jo manuksen alkusivuilla todetaan, että Comanchen suunnittelussa ei ole haluttu tehdä tarkkaa nippelisimulaatiota, vaan on haluttu luoda maailma, jossa Comanchella lentävä pelaaja pystyy hahmottamaan sekä ympäristön ja tilanteen mahdollisimman hyvin. Tässä on onnistuttu loistavasti, mikään muu peli ei tähän mennessä ole pystynyt luomaan näin todentuntuista ja aidolta näyttävää maastoa.

### Kovat konevaatimukset

Huonot uutiset menevät taas tällä kertaa sinne konehuoneen puolelle. Comanche vaatii 4 megaa muistia ja mieluiten 486:n toimiakseen. 386 on Comanchen minimivaatimus, ja peliä on turha tunkea 386SX:ään. Pelin vetovoima perustuu näyttävään ja tarkkaan maastografiikkaan.

### Comanchen jälkeen kaikki on toisin

Ollaan lentopelien nippe-lisimu/ammuskelupeli-tasapainotuksesta sitten mitä mieltä hyvänsä, on silti selvää, että Comanche on eräs virstanpylväs lentosimujen sektorilla juuri hyvän grafiikkansa ansiosta. Comanche on puoleensavetävä peli, vaikka vetovoima ei olekaan paras mahdollinen juuri puuttuvan juonen takia. Joka tapauksessa Comanche on ehdottomasti ostamisen arvoinen peli nopean 386:n tai 486:n omistaville lentomiehille.

TJ Talasmaa

Novalogic

PC

Näyttö: VGA

Ääni: SoundBlaster, Roland, Adlib  
Laitevaatimukset: 386 ja 4 megaa muistia

Ohjaus: J, N

Tukee ThrustMasteria, Flightstickiä, FlightYokea

Levytiä: 12 Mt (installointiin, 8 py-syvästi)

Testattu: PC 486, SB

### Toteutus

PC:llä ei ole ikinä nähty näin hyvää grafiikkaa. Musiikki on huippulaatua ja digitoidut äänet loistavia.

### Kynns

Lentämisen puolesta helpoimpia lentopelejä mitä on markkinoilla.

### Yhteenveto

Mahtava peli, jonka vetovoimaa ja pisteitä verottaa ole-maton juoni.

Lento/ammuskelupeli

91



## Advocatus Diaboli

Minäpä poika väänsin Comanchea 386/25:lla. Turhat detaljit (eli melkein kaikki) joutui vääntämään pois, jotta sellainen lennettävä ruudunpäivitys saatiin aikaan.

Fraktaalimaasto kyllä iski kuin miljoona voltia, mutta muuten Comanche oli aivan liian simppeli. Jopa tykin amukset kirjaimellisesti matelivat kohti maalia, joten esimerkiksi mihinkään liikkuvaan niillä ei kannata yrittää.

Comanche on liian yksinkertainen ja liian rajoittunut, mutta voi luoja mikä grafiikka! Mitä taas tulee suoraviivaisiin toimitasimuihin, minä jään odottamaan Strike Commanderia.

Nnirvi

75



# Cool World™



## Pysyttekö kylminä, pojat?



**V**altamerestä on vuosien saatossa huuhtoutunut enemmän tai vähemmän onnistuneita lisenssipelejä, jotka paria poikkeusta lukuunottamatta ovat niitä vähemmän onnistuneita. Tähän hilpeään joukkoon kuuluu myös Oceanin uusin toimintahappely, joka perustuu rapakon takana flopiksi luonnehdittuun Cool World -elokuvaan, jossa eläviä näyttelijöitä on yhdistetty piirroksiin. Elokuvan on ohjannut Sormusten Herrankin runnellut Ralph Bakshi.

Omaperäinen juoni kertoo, kuinka sarjakuvapiirtäjä Jack Deebs tietämättään luo piirroshahmojen, doodlejen, kansoittaman rinnakkaismaailman Cool Worldin. Sinne joututtuaan Jack tör-

mää piirrosvamppi Holliin, joka halajaa ihan oikeaksi Kim Basingerin näköiseksi naiseksi. Tämä käy vain rakastumalla eh-taan mieheen, ja sopiva uhri on kukas muu kuin Jack. Valitettavasti tämä temppu tuhoaisi kuitenkin sekä oikean että piirretyn maailman.

Joystickin päässä monitorin tuolla puolen ei yllättävästi liikukaan Jack, vaan konstaapeli Harris, jonka on pidettävä yllä tasapainoa oikean ja Cool-maailman välillä. Doodlet kun raa-haavat tavaraa oikeasta maailmasta omaansa.

Peli koostuu kahdesta osasta. Ensiksi Harris juoksentelee pitkin Cool Worldin katuja ja ampuu doodleja saadakseen paikallista valuuttaa. Kerättyään tarpeeksi mammonaa Harris suunnistaa yhteen kuudesta toista alatasosta, joita ovat muun muassa erilaiset klubit. Nämä koostuvat niinikään oikeasta maailmasta ja Cool Worldista, joiden välillä liikutaan pyörteiden avulla. Käytännössä riittää, että Harris siirtyy oman maailmansa puolelle, ja nappaa siellä paikalle ilmestyvät doodlet, ennen kuin ne ehtivät siirtyä Cool Worldiin varustettujen tavaroiden kera.

Jos tasapaino maailmojen välillä järkkyy, eli liikaa tavaraa on Cool Worldissa, siirrytään sinne ja yritetään tuhota niin monta doodlea kuin mahdollista. Aseena Harriksella on keskivartalosta ilmestyvien ammusten lisäksi mustekynä, johon hän voi imeä doodleja. Ohhoijjaa.

Cool World on hämmentävä:





# LETHAL WEAPON

## Aussipojan parempi ase

tekisi mieli haukkua tekele lyt-tyyn, mutta pelin huonous on suorastaan masentava. Grafiikka ei ole niin kauheata, se jotenkin vain tuo mieleen vanhat 64-pelit, joissa lo-res-taustoihin oli yhdistetty tarkkuusgraafiikkaa. Harris nykii eteenpäin kuin marionettinukke ja doodlet ovat suttuisia läiskiiä. Pelattavuudessa ei olisi vikaa, ellei Cool World olisi niin yksinkertainen, helppo ja vanhahtava. PC-versio on hiilikopio Amigasta, heikompa musiikkia lukuunottamatta.

Ocean aliarvioi pahemman kerran pelaavan kansan laatuvaatimukset "kyllä kaikki uppoaa" -filosofiallaan. Hyviäkin puolia on. Pakkaus on uusiopahvia ja kansikuva sekä intro ovat ihan kivoja. Kiitos jälkimmäisten, pikkupojat ja irstaat sedät lankeavat Hollin kurveihin. Kyllä Ocean osaa!

J & P. Piira

Ocean  
Amiga 500-3000, ST, PC, C64  
Amiga 1Mt, tukee lisälevyasemaa  
Muuta: A1200-versio tulossa.  
PC  
Näyttö: VGA  
Ääni: AdLib, SoundBlaster  
Ohjaus: N, J  
Kilintoilevy: 2,5 megatavua  
Testattu: Amiga, PC 386

### GAME OVER!



#### Toteutus

Grafiikka olisi Spectrumin ruudulla lähes erinomaista, kuusnelkussa hyvää, mutta Amigassa...

#### Kynnys

Kymmenen sekuntia, niin opit pelaamaan, viisi minuuttia lisää, olet masokisti.

#### Yhteenveto

Kysymys: Miksi tällaisia pelejä enää tehdään? Vastaus: rahnan vuoksi.

Toimintaseikkailu

# 47

**M**ikä on elokuvallisen valisenssi-  
pelellisen tarkoitus?  
On turha aina-  
kaan odottaa,  
että saisi elokuvaa vastaavaa pe-  
liä nimeä lukuunottamatta. Lisenssi-  
peleillä ei ole mitään ylempää ja hienoa tarkoitusta, avainsanana on yksi maailman vanhimmista motiiveista: raha. Toisaalta, vaikka pelillä ei olisi muuta tekemistä esikuvansa kanssa kuin nimi ja kansikuva, se ei haittaa niin kauan kun peli on pelattava. Mutta jos asialla on Ocean, ei se ole yleensä varmaa, eikä sitä varsinkaan odotaisi Tappava ase -väkivaltaleffatrilogian pohjalta tehdyltä toimintahyppelyltä.

Mel Gibsonin ja Danny Gloverin elokuvissa esittämät Riggs ja Murtaugh ovat tunaroinneet pahemman kerran ja heidät on siirretty katuhommiin. Rutiinipidätyksen yhteydessä kumppanukset saavat vihiä suuren luokan aseiden salakuljetuksesta. Todistaakseen, että he ovat ainoat miehet, jotka pystyvät saamaan kalan koukkuun, Riggsin ja Murtaughin on selvittävä neljä ratkaisematonta rikosta. Pelaaja saa valita, ohjaako vikkellä lähi-  
taisteluekspertti Riggsiä vaiko hitaampaa, mutta parempaa ampujaa Murtaughia.

Ratkaisemattomat rikokset ovat puhdasta toimintaa. Vastassa on kokonainen armeija vihollisia, joista yhden miehen on selvittävä. Tämä yksi mies ei kuitenkaan ole kuka tahansa, vaan erittäin kuolettava yksi mies, kuten pelin pakettikin kertoo. Järeällä automaattipistoolilla varustettu sankari hyppii pitkin joka suuntaan vieriviä laajoja tasoja ja voi jopa pulikoida vedessä. Ammuk-  
sia on rajoitettu määrä, mutta lippaita lojuu siellä sun täällä kuten tehokkaampia pyssyjäkin – unohtamatta suurennusla-

sin muotoisia todistusaineistoja.

Pahat pojat eivät putoa yhdestä osumasta, mutta ei myöskään kumpikaan kuolettavista kytistä. Ohjelmoinnissa on noudatettu brittiläisen pelilogiikan oppaan lukua XVI, joten jepareiden harmiksi tasot ovat täynnä hissejä, kiipeilyköysiä ja sortuvia lattioita.

Pieni, hyvin animoitu Riggs-sprite jopa näyttää Mel Gibsonilta, vain lankisääret puuttuvat. Danny-hahmo on monitorilla kookkaampi kuin partnerinsa, toisin kuin elokuvamainoksessa, jossa Mel seisookin korokkeella. Aseiden suuliekit ovat kerrankin näyttäviä, ja selkeät, pelkistetyt taustat huolellisesti piirrettyjä. Äänet ovat jyrviä ja taustalla soivat kappaleet sopivat toiminnan lomaan.

Lethal Weapon on lop-  
pujen lopuksi melko yksinkertainen peli, eikä sillä ole juurikaan tekemistä leffojen kanssa. Pelissä ei ole räjähtäviä rakennuksia, miinoitettuja WC-istuimia tai hurjia stunt-temppuja alitasaiksi puettuina. Mutta täysin yllätyksellisesti Lethal Weapon osoittautuu erittäin pelattavaksi. Sankarit totelevat peliohjainta esimerkiksi uskollisuudella, eivätkä he ihmishahmoina kykene pai-

novoimaa uhmaaviin hyppyihin tai muuhun ylliluonnolliseen. Tasot ovat laajoja ja niissä pääsee aina juuri sen verran pidemmälle kuin edellisellä kerralla, että luo "vielä kerran" -fiiliksen.

Osasyys pelin viehättykseen piilee siinä, että se ei edes yritä olla muuta kuin pienimuotoinen toimintapeli. Lethal Weapon on ennen kaikkea poikkeuksellisen onnistuneen pelattavuuden johdosta rentouttava, miellyttävä, nautittava sekä sopivan haastava.

J & P. Piira

Ocean  
Amiga 500-3000, ST, PC, C64  
Amiga 1 Mt  
Muuta: A1200-versio tulossa  
Testattu: Amiga



#### Toteutus

Näyttelijöiden näköiset, hyvin animoidut spritet sekä mukavat taustat hyvillä ääniefekteillä ja musiikilla.

#### Kynnys

Hetkessä sisäistettävä ohjattavuus ja hyvin tasapainoitettu vaikeusaste.

#### Yhteenveto

Positiivinen yllätys. Toimiva ja hyvin pelattava elokuvakäänös Oceanilta.

Toimintahyppely

# 84



# 35



# SHADOWWORLDS

## Avaruudessa kukaan ei näe valoasi

**Y**hteys salaiseen asetutkimuslaitokseen avaruuden reuna-alueilla katkeaa äkillisesti.

Neljä kovaa (jopa niin kovaa että he lähtevät paljain käsin) miestä/naista/koiraa kootaan yhteen ja lähetetään selvittämään tapaus ennen kuin väärät tahot saavat vihiä.

Shadowlands on, kuten nimikin kertoo, Shadowlandsin henkinen jatko. Shadowlands oli hyvä peli, jota haittasivat tietyt suunnitteluoharit, varsinkin kun ne alkoivat korostumistaan korostua mitä lähemmäksi loppua peli eteni. Onkohan Teque nyt käyttänyt järkeään?

No jaa, Shadowworldissa on sentään melkein puolet uutta. Silmiinpistävän on muutos fantasiasta scifiympäristöön: taikuu kuuluu pikkujouluihin, nyt puhuvat aseet.

Käyttäjiliityntää on hiottu: aktiivinen hahmo näkyy keskellä ruudun alareunaa, ja suuremmasta koosta johtuen toiminnot ovat helpommin aktivoitavissa. Toiminnathan valitaan sopivalla ruumiinosalla: pää on katso, kädet ovat ota ja käytä, ja jalat tietysti kävele. Hahmokuvatkaan eivät ole pelialueen päällä häiritsemässä. Kaikki neljä hahmoa toimivat "moniajossa",

mutta hyöty on kyseenalainen. Photoscape on Tequen oma keksintö, ja idea selvinnee kuvista. Tällä kertaa valolähde sijaitsee ryhmän kypärissä, ja sillä voi näppärästi valaista ympäristöä kuin taskulampulla ikään. Tutumpaa valoa saa soihdun lailla toimivista valopanaxista.

### Sciifiäkö?

Kun kerran avaruusskenaariossa ollaan, on fantasiapeliin kli-

seet täytynyt konvertoida sci-fikliseiksi. Pääosin kaikki Shadowlandsista tutut esineet ja ideat ovat mukana uudella graafisella ilmeillä. Avaimet on tietysti korvattu magneettikorteilla, ruoka ja taidokas letkuruokintapussilla ja vihjeet ovat seinälaittojen asemasta tietokonemonitoreissa.

Merkittävin muutos on aseistus. Lasermiekka on miekka ja pistooli on pistooli, mutta kaksi kättä vaativat raskaat aseet ovat yksinkertaisuudessaan nerokkaita. Ne nimittäin kootaan kahdesta osasta, piipusta ja tukista. Sekä piippu että tukki vaikuttavat aseiden tehoon, vaiku-

tukseen ja kantomatkkaan. Periaatteet ovat muun muassa sähkö-, laser-, liekki- ja projektiiliversiot, piippuja haulikko-, kanuuna- ja automaattiaserversiot.

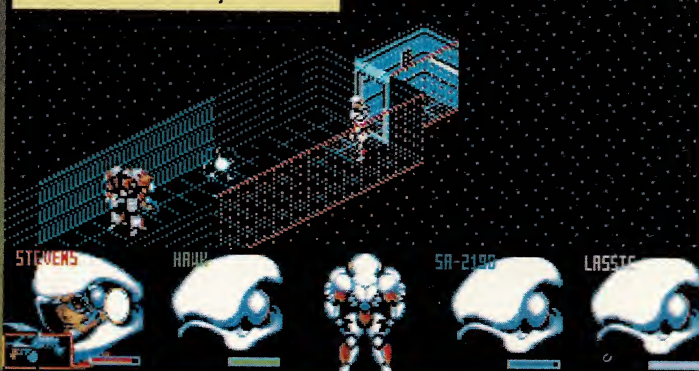
Kun liekkiperään kiinnittää kanuunapiipun, se ampuu voimakkaita tulipalloja harvaksen, mutta kauas. Kun tilalle vaihtaa automaattipiipun, se sylkee tulia kuin liekinheitettä. Hauskempaa kuin uskoisikaan. Ammukset jopa vealtavat tarpeeksi vikkelaan, jotta niillä osuukin jo-



STEVENS	COMBAT LVL: 02 TECH LVL: 06 TOTAL WEIGHT: 037.00 KG.
HAWK	COMBAT LVL: 03 TECH LVL: 04 TOTAL WEIGHT: 019.75 KG.
SR-2190	COMBAT LVL: 05 TECH LVL: 05 TOTAL WEIGHT: 025.75 KG.
LASSIE	COMBAT LVL: 04 TECH LVL: 01 TOTAL WEIGHT: 024.00 KG.

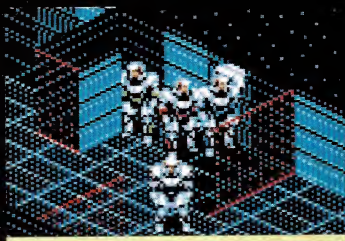


Astuessaan hissistä Stevens melkein törmäsi vartijarobottiin.



Shadowlandsin veteraanit, yrittäkääpä tunnistaa ryhmän esineet!





Huomaa, kuinka esteet muodostavat varjoja.



honkin.

Tyhjäksi ammutut aseet saa ladattua siellä täällä erittäin harvaksen sijaitsevilla kertakäyttöisissä latauspisteissä, ja lisää aseita löytyy matkan varrelta.

### Idioottibritit iskevät jälleen

Tyypilliseen brittitapaan hirviöt ovat taas pikku ongelma, ne kun tuntuvat kestävän noin kymmenen kertaa enemmän kuritusta kuin ryhmän jäsenet. Siksiä kieroilu ja järjenkäyttö on usein tulivoimaa tärkeämpi. Mutta on se niin väärin, että jos hahmo heittää veivinsä yleensä noin yhdestä osumasta, niin hirviöt senkun porskuttavat.

Kun tai jos hahmo kuolee, jättää hän jälkeensä DNA-kapselin, josta hänet voi kloonata uusiksi regeneraattorissa, joita ei kyllä montta löydy.

Tyypilliseen brittityyliin välillä on taas niin sikamaisia juttuja, että oksat pois. Esimerkkinä hauska teleportterijuttu, jonka toisessa päässä odottaa lauma nopeasti tulittavia hirviöitä. Savetilanteet vinkuivat ja kirosanat soivat. Ja sen jälkeen alkoivat ruoka ja ammuksikin loppua, ja hirviöt senkun pahenivat. Myös Tequen kuuluisat "näitä ei ihmisjärki selvitä" -ongelmat hyppäsivät mukaan, ja tasolla kuusi pelini katkesi kuin kanan lento kolmeen ihme vipuun. Kun aikaisemmin joka pikku ongelmanpoikanen oli varustettu vihjemonitorilla, sen ainokaisen kerran kun sitä tarvitsi niin ei

puhuttakaan.

Grafiikka on oikeastaan 'Landsia parempaa, joskin veikkosia on edelleen vaikea erottaa toisistaan. Miehet tuntuvat tällä kertaa olevan jopa pikkaisen nopeampiakin, joskin tätäkin voisi vielä parantaa. Ääniefektejä on taas kovin vähän, mutta luojan kiitos SL:n hirveät askeläänet on dumpattu. Ja nyt inhottavat pikkueläimet, silloin harvoin kun niitä näkee, saa nitistettyäkin päin vastoin kuin Shadowlandsin superrotat.

Shadowlands on kuin aivoja vaativa Space Crusade. Tilaa parannuksille vielä on ja rutkastikin, mutta jos vaikeustaso olisi inhimillisempi, Shadowlands olisi tosi hyvä peli.

Krisalis

Amiga

Vaatii 1 Mt, tukee lisälevyasemaa  
Testattu: Amiga 1 Mt

Nnirvi



### Toteutus

Lyhyesti ja ytimekkäästi: toimiva.

### Kynnys

Helppo pelata, varsinaiset ongelmat alkavat tasolla viisi.

### Yhteenveto

Hyvä peli, joka on valitettavasti turhauttavan vaikea.

Roolipeli

82



# Bill's Tomato Game Tomaatti puree



Terry Tomaatin ikio-oma namupala ja salaattiseuralainen Tracy on joutunut, kuinkas muuten, pahaan Ossi Oravan kynsiin. Terryssä on Prinssi Rohkean aines- ja niinpä hän hyppää oitis Ossin ja Tracyn perään kohti oksaa ylimmäistä. Psygnosiksen pelintekijäilkimykset ovat kuitenkin sijoittaneet köynnöksen oksille kymmenen mysteerimaa-ilmua, jotka on ratkaistava ennen kuin lopullinen välienselvitys ja tomaattineidon pelastaminen on mahdollista. Kaiken kaikkiaan Terryin urakka koostuu sadasta pähkinästä.

Pelin idea on hyvin yksinkertainen: kentän toisessa reunassa on katapultti, jolta ilmaan singahtamisen jälkeen tomaattiparaka on ohjattava tuulettimien ja ponnahduslautojen avulla toisessa reunassa odottavalle liukuhihnalle. Pelaajan on sijoitettava nuo apuvälineet niin, että tehtävä onnistuu. Ongelmana ovat erilaiset esteet ja liikkuvat vempaimet, joiden ohi tomaatti on saatava. Terry ei myöskään kestä kovin suurta pudotusta purskahtamatta pureeksi.

Kyseessä on siis ongelmanratkaisupeli. Useimmat kentät kuitenkin voi käytännössä ratkaista yrityksen ja erehdyksen kautta, vaikkakin tietty idea ratkaisutavaksi on oltava. Aika- ja yritysrajat ovat erittäin löysät ja siinä mielessä täysin turhat. Ja vaikka aika tai tomaatit loppuisivatkin, peliä pääsee jatkamaan heti samasta kohdasta. Jokaiselle sadalle ruudulle on lisäksi oma salasana. Peliä pelataan varsin sujuvasti hiirellä.

Puzzlepeliksi Bill's Tomato Game on siistin näköinen ja mukavan kuuloinen. Pelaaminen on yllättävän rentouttavaa kunhan perusteet oivaltaa. Puutena on lähinnä puzzlejen samankaltaisuus. Pitkällä junamatkan kannettavalla koneella pelattuna peli olisi oiva ajantappaja, kotikuvaruudulla sen lumovoima ei ole riittävä. Paketin mukana tulee joka tapauksessa vuoden lisukkeena 12 grammaa Heinzin herkullista ketsuppia. Kuka sanoikaan, ettei alkuperäisen pelin osto enää kannata?

JTurunen

Psygnosis

Amiga 512 kt

Testattu: Amiga

### Toteutus

Psygnosis on tunnettu teknisestä osaamisestaan, eikä se petä nytäkään. Koko PAL-ruudun hyväksikäyttö olisi ollut järkevää, jotta tilaa puzzleille olisi ollut enemmän.

### Kynnys

Kokeilemalla peliin pääsee varsin nopeasti sisälle; samaa kenttää voi käytännössä hinkata niin pitkään, että ratkaisu löytyy.

### Yhteenveto

Jos idea innostaa, kipin kapin pelikauppaan.

Puzzlepeli



80



●● Vuonna -42 sekä Japani että Yhdysvallat yrittivät rakentaa tukikohtaa Guadalcanalin strategisesti tärkeälle saarelle, itse asiassa Japani oli jo siinä onnistunutkin. Yhdysvaltain merijalkaväki teki maihinnousun ja perusti Hendersonin lentotukikohdan. Kummankin osapuolen oli pidettävä tukikohtansa varusteissa ja miehissä, ja häiritävä vihollisen saattueita.



# Jytinää ulapalla

## Eri laajuuksissa

Prosen tapaan peli on jaettu eri laajuisiin konflikteihin.

Historiallisissa taisteluissa simuloidaan muutamaa Guadalcanalin kuuluisinta taistelua. Kaikki historialliset taistelut käydään yöllä, mille on aivan hyvä syy: lentokoneen perhanat torpedo- ja pommilasteineen olisivat muuten sotkemassa reipasta laivanupotusta. Yössä on vain se vika, etteivät viholliset oikein näy, mutta asian voi korjata ampumalla valoammuksia tai suuntaamalla aluksen valonheittimen viholliseen. Jälkimmäisen tavan huono puoli on se, että näkyvyys on tällöin kaksipuolista.

Pelaaja voi myös itse rakentaa simuloituja taisteluja, joissa vaikka yksinäinen risteilijä yrittää upottaa Iowa-luokan taistelulaivaa. Laivat on pisteytetty te-

hon mukaan, jotta pelaajalla olisi jonkinmoinen käsitys osastojen keskinäisistä voimasuhteista. MicroProsen pojat ovat tallentaneet muutaman mielenkiintoisen tilanteen valmiiksi.

Taskforcen isoimpana kokonaisuutena on Guadalcanalin kampanja. Sekä Japanilla että Yhdysvalloilla on tukikohta Guadalcanalilla, ja kun tarpeeksi rahtaa sekä sotilaita että tarvikkeita tukikohtaansa, vastustajan samansuuntaisen toiminnan häiritsemistä unohtamatta, tipuu voitto kuin kypsä omena.

Kampanjamoodi on sinänsä pettymys: se on lyhyt ja suppea, ja sen pelaa noin parissa kolmessa tunnissa, jopa voittoon. Jotain vähän laajempaa olisin odottanut.

## Itse mukana

Ne pelaajat, jotka adrenaliini korvista purskuen haluavat toimintaa, voivat hypätä laivan komentosillalle. Sieltä voi laivan suuntaa ja nopeuttaa vaihdella, tutkia vahinkoja ja kuikuilla kiihkareista josko toisten purtiloita näkyisi. Ulkonäkymästä voi ihailla oman aluksensa funktionaalista kauneutta ja sen sulavia linjoja.

Ampumaankin pääsee, joskaan ei suoraan. Pelaaja räplää nimittäin suuntauslaitetta, jolla toimitetaan dataa aluksen mekaaniselle ballistiselle tietokoneelle ja jonka tietojen mukaan tykkipatterit ampuvat.

Tykkejä suunnataan pitämällä maali tähtäimen keskellä ja säätelemällä sekä suuntausta että kantomatkaa, kunnes mekaanisen mittarin osoittama tuliratkai-

su alkaa näyttää sopivalta. Onneksi omat ammukset saa näkymään oranssina, jolloin ne pystyy erottamaan muiden ammuksista, ja tietää minkä vesipatsaiden mukaan tähtäystä virittää.

Suoraan sanoen koko tähtäysprosessi on sen verran vaativa ja hämäästi manuskassa selitetty, että se kannattaa kyllä jättää tietokoneelle. Etenkin silloin, kun toimitaan kantomatkan äärirajoilla ja yöllä, jolloin vesipatsaita on vaikea erottaa.

Torpedoputkia sen sijaan kannattaa käyttää itse. Tähtäimen avulla torpedo lukitaan maaliin, odotetaan että tuliratkaisu on sopivan korkea ja pistetään matkaan. Sitten rukoillaan, muttei kovinkaan optimistisesti odoteta osumaa. Osuminen on sitä helpompaa mitä lähemmäksi pääsee, mikä koskee tietysti vastustajaakin.

Kun tietokoneen käskää ampua torpedot, se nähtävästi tyhjentää kummankin puolen putket minne sattuu jättäen esimerkiksi tähtäyksen väliin.

Taisteluasemista voi laivaa ohjata, mutta tarkkoja nopeuksia ja suuntia ei voi antaa. Ohjaus esimerkiksi toimii periaatteella "peräsin vasemmalle, (ei kun paapuuriin!)". Koska ruudussa ei näy senhetkistä suuntaa ja nopeutta, olisin arvostanut enemmän uuden tarkan suunnan ja nopeuden syöttämistä.

Varsinainen kaipailtu ominaisuus on hyppy suoraan aluksesta toiseen kulkematta karttaruudun kautta.

## Oikea työmaa

Osastojen koordinointi on voi-



**T**askforce 1942 on taktisen tason simulaattori eteläisen Tyynenmeren laivastomittelöistä vuonna -42. Aika rajattu alue. Pelaaja voi halutessaan komentaa vaikka vain yhtä laivaa, mikä ei suinkaan ole tarkoituksena, tai komentaa yhtä taskforcea ("iskujoukkoa").

Ällistytävää kyllä, ensimmäistään lentotukialusta ei pelissä vilahda, vaikka niiden asema oli erittäin keskeinen Tyynenmeren näyttämöllä. Syy on yksinkertainen: Taskforce on Prosen uuden yhteen linkkautuvan merisotasarjan esikoispelejä, ja tukialukset ovat pääosassa sarjan seuraavassa pelissä. Muuten mukana on neljäkymmentä laivaluokkaa aina supertaistelulaivoista a la Yamato rahtilaivoihin.

# TASK FORCE

1 9 4 2

## SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™







Amerikkalainen torpedomiehistö ilahtuu nähdessään maalit näinkin kirkkaasti valaistuna.

Ammu-neitse-miehen asemapaikat.

Japanilaisen hävittäjän tykkiensuuntaaja upotamassa galjinien kauppalaivaa.



ton kannalta huomattavasti tärkeämpää kuin tykkien kanssa näpräily, joten pääasiassa pelaaja tuijottaa karttaruutua. Laivoja voi komentaa joko isona taskforce-klönttinä, zoomata ensin task group -tasolle, sitten muutamman laivan divisioonatasolle ja vielä yksittäisen laivan komentuun asti.

Komentaminen on yksinkertaista: osastoa klikkaamalla näkyviin pomppaa komentomenu. Klikkailua jatkamalla zoomataan komentotasoa alaspäin ja valitaan haluttu toimenpide. Tätäkään ei välttämättä tarvitse tehdä: laivat voi jättää tietokonekapteenien huomaan, joskaan voitosta ei tarvitse tällöin hirveästi haaveilla.

Kommunikoinnin tarpeesta puhutaan, vaan perille se ei tunnu menevän. Olisin todella arvostanut kuitausta, esimerkiksi kun tilaan torpedoiskun japanilaiseen raskaaseen risteilijään, olisi ollut kiva kun kapteeni olisi kuitannut "Aloitin torpedohyökkäyksen".

Laivoja komentavat ilmiselvät suomalaiskapteenit. Vaikka mitä tapahtuisi, ei tieto kulje, edes siinä tapauksessa, että kippo alkaa matkansa kohti Ahdin valtakunnan alimpia tasoja. Ei ole erikoisen hauskaa alkaa tutkia tilannetta vain todetakseen, että suurin osa laivoista on seulan tai uppoamassa.

Positiivisesti ajatellen Prose on kuitenkin saanut laivojen hallinnan hyvin yksinkertaiseksi, mutta tarpeeksi monipuoliseksi.

### Hyvin tehty

Teknisesti Taskforce on pätevää työtä: bittikartat vaihtelevat hyvistä erinomaisiin ja vektorigrafiikassa yksityiskohtainen laivoineen, vesipatsaineen ja vanavesineen ei valittamisen aihetta löydy. Silloin harvoin kun sitä

ehtii ihailemaan.

Itse asiassa näytävyyteen on panostettu sen verran paljon, että pelaamisen sujuvuus alkaa jo kärsiä, sillä asemasta toiseen siirtyminen kestää iäisyyden.

Äänet ovat MicroProsen peliksi poikkeuksellisen hyviä, mikä tarkoittaa normaaliskaalalla tyyppillisiä AdLib-efektejä.

Yleensä ottaen Taskforce 1942 on totuttua MicroProse-laattua, ja ottaen huomioon aihe-tyypin rajoitukset, on tehtävässä onnistuttu hyvin. Minulla ei ole mitään vaikeutta hukata nuoruuttani laivatykkien jyskeessä.

Täytyy todeta näin niin kuin huipputarkkana analyysinä, että jokin Taskforcessa kuitenkin tökkii. Se yrittää tarjota jokaiselle jotain, muttei oikeastaan tarpeeksi kenellekään. SS:n Great Naval Battles, vähemmän toiminnallisesta ulkoasustaan ja pikku outouksistaan huolimatta, onnistui paremmin. Mutta saapa nähdä miten seuraava osa vaikuttaa tilanteeseen.

Nnirvi

MicroProse

PC

Näyttö: VGA

Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland

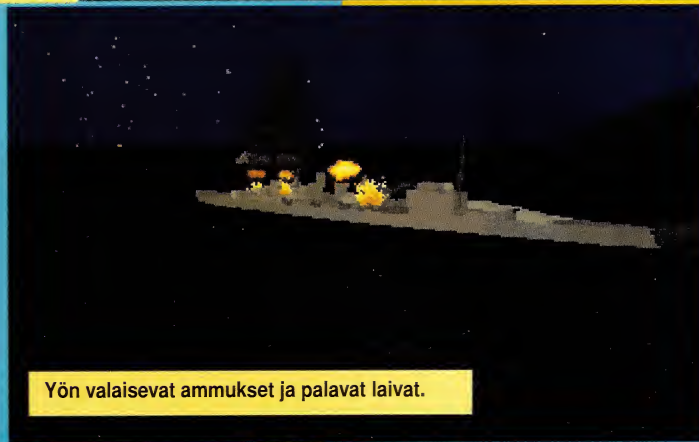
Ohjaus: N, H, J

Kiintolevy: 10 Mt

Muuta: DOS 5.00, 2 Mt EMS, 386

vaaditaan

Testattu: 386/VGA/SB



Yön valaisevat ammuksiset ja palavat laivat.



Japanilainen osasto.

Amerikkalaisia pinteessä.

Karttanäyttö, jossa suurin osa päätöksistä tehdään.



Suunnan vaihtio sujuu näppärästi.



Iowa-luokan taistelulaiva.

### Toteutus

Teknisesti erittäin hiottu ja näyttävä, äänet pikkaisen vaijuja.

### Kynnys

Selkeä valikko-ohjaus, manuaalin lukeminen pakollista.

### Yhteenvedo

Kelpo simulaattori kaikenkaikiaan.

Laivastosimulaattori

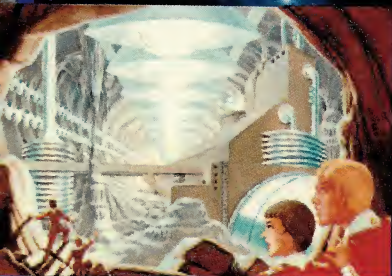
85



# STAR CONTROL II

## Vapaus tai kuolema!

●● Star Control oli ja on edelleenkin yksi PC:n parhaita räiskintäpelejä. Sen seikkailulla ja muilla aineksilla tehostettu jatko kohoaakin PC:n ehkä parhaaksi avaruuspeliksi.



### ... to seek out new life forms and civilizations ...

Maan johtaman Vapaiden tähtien liiton hajottua sen jäsenet joko liittyivät Ur-Quaanien orjaimperiumin sotureiksi tai alistuivat orjuuteen planeetallaan. Precursor-aluksen kapteenin (sinun) on löydettävä nämä muut rodut ja onnistuttava rakentamaan uusi Vapaiden tähtien liitto entisen raunioille.

Ensimmäiseksi on suostuttava puolelleen Maata kiertävä avarusasema, joka toimii uu-

den liiton päämajana. Avaruusaseman komentaja on myös hyvä tietolähde ja aseman tiedemiehet tutkivat erittäin suurella mielenkiinnolla pelaajan löytämät precursorien artifaktit. Tämän jälkeen alkaa mineraalien metsästyksen jotta ruikusta Precursor-aluksentyyngästä saatisiin kehitettyä A-luokan megatappaja.

### Kaivuutyötä

Mineraaleja kerätään planeettajen pinnalta lentämällä niiden yli laskeutumislukseilla. Mineraali-

varat luodataan ensin kiertoradalta, ja samalla tutkitaan löytykö pinnalta outoja energialähteitä tai alkukantaista elämää. Homma ei ole mitenkään riskitöntä, siitä pitävät huolen myrskyt, maanjäristykset, vihamieliset oliot ja muut hauskat pikku yllärit.

Mineraaleilla voi varustaa alustaan Maan avaruusasemalla ja biodatan myydä erälle kauppiasrodulle uutta teknologiaa ja hyödyllisiä tietoja vastaan.

### Avaruusasema Maa

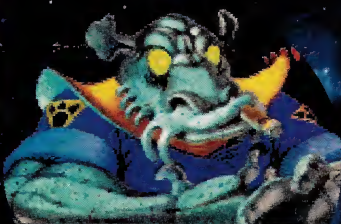
Avaruusasemalla voi myös rakentaa Precursorin tueksi kahdentoista aluksen taistelulaivastoa. Aluksi valittavissa on vain Maan oma Earthling Cruiser, mutta kun onnistuu saamaan lisää liittolaisia, kasvaa valinnanvarakin. Lisäksi muutamat rodut antavat liittoutumislahjaksi hetimiten pari alusta.

Star Controllia tuntemattomille kerrottakoon, että rotujen alukset eroavat toisistaan kuin yö ja päivä. Niin nopeus, kiihtyvyys, tulinopeus kuin kääntävyyskin vaihtelevat, samoin miehistö, joka toimii osumapisteinä. Hyvin vaikuttava ominaisuus on aseistus, jota on joka lähtöön aina antimateriaali-ruususta maaliinhakeutuihin ydinohjuksiin. Lisäksi jokaisella aluksella on mielenkiintoinen lähipuolustusjärjestelmä tai muu erikoisominaisuus (verholaitte, tele-

**K**olmekymmentä vuotta sitten puhkesi sota Ur-Quaanien orjaimperiumin ja Vapaiden tähtien liiton välille. Kun taistelu oli kestänyt kymmenkunta vuotta, alkoi olla selvää, että Ur-Quaanien puoli voittaa hitaasti mutta varmasti.

Samoihin aikoihin salainen tutkimusretkikunta löytää Velan tähdistöstä toimivan Precursorien tehtaan. Precursorit ovat jo aikoja sitten hävinnyt rotu, joka asutti galaksia kymmeniä tuhansia vuosia sitten. Tehtaan avulla saatiin rakennettua yhden Precursor-aluksen runko, ennen kuin raaka-aineet loppuivat.

Alus lähti kohti Maata lisää raaka-aineita hakemaan, sillä muutama tällainen alus lisää ja Ur-Quaanit olisivat helisemässä. Mutta kun alus saapuu Maan kiertoradalle, se löytää planeetan ympäriltä punaisen orjakilven: Ur-Quaanit ovat voittaneet sodan ja orjuuttaneet ihmiset!







siirrin, suojakenttä, vetosäde tai joku muu yli 20 erilaisesta).

Pelin mukana tulee bonukse-  
na SuperMelee-peli, joka on  
käytännössä Star Control 1 il-  
man strategiaoosuutta. Sen avul-  
la voi avaruustaistelua harjoitel-  
la vapaavalintaisilla itsetehdyillä  
taisteluryhmillä käyttäen kaikkia  
25:tä alustyyppiä. Huima elä-  
mys varsinkin kaksinpelinä.

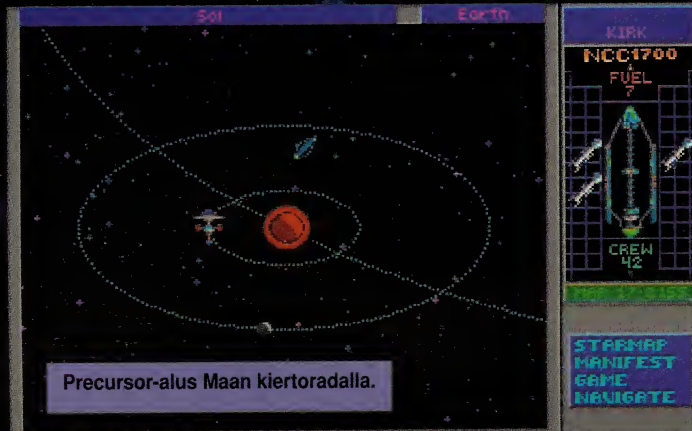
### Syö phaseriani, kurja alienmömmö!

Star Controllin avaruus koostuu  
sadoista tähdistä, joita kutakin  
kiertää muutama planeetta.  
Pääsääntöisesti planeetat ovat  
vailla järjestystä elämää, mutta  
poikkeuksia löytyy. Avaruudes-  
sa elää parikymmentä rotua,  
jotkut ystävällisiä, jotkut vähem-  
män.

Kommunikointi vieraiden rotu-  
jen kanssa on tietysti päätarkoi-  
tus, mutta jos vastaan tuleva  
vieras elämänmuoto haluaa  
välttämättä koetella voimiaan, ei  
ole muuta vaihtoehtoa kuin siir-  
tyä taisteluareenalle katsomaan  
kumman alus olikaan parempi.

Precursor-aluksen taistelu-  
laivastosta valitaan alus, joka  
käy taistoon ja jos tämä kuolee,  
otetaan plakkarista toinen. Itse  
hakkasin viritetyllä Precursorilla  
kenet hyvänsä. (Minä en –kapt.  
Nirvi)

Tappelu hoituu täysin ensim-  
mäisen Star Controllin mukaan:  
kaksiulotteisessa avaruudessa  
kaksi avaruusalausta ottaa yhe-  
teen lennellen villisti ympäriin-  
sä. Aluksia ohjataan Asteroidis-  
tyylisesti kääntymällä myötä- tai  
vasta-  
päi-



vään ja antamalla kaasua - min-  
käänlaista pakkaa ei ole, eli mi-  
käli suuntaa halutaan vaihtaa,  
on käännättävä ja kaasutettava.  
Ohjausta täytyy hieman opetel-  
la, mutta pian se jo imeytyy  
ydinjatkeeseen. Alukset voi pis-  
tää tietokoneohjaukseenkin,  
joskin sen taktiikantaju joskus  
heittää.

Jotta taistelu ei olisi liian hel-  
po, on mukana luonnonvoimia.  
Avaruudessa lentee tietysti  
meteoriittejä, jotka muuttavat  
aluksen suuntaa jännästi  
osuessaan. Varsinaisen vaaran  
muodostaa kuitenkin taiste-  
luareenan keskellä jököttävä  
planeetta, johon törmäminen  
on melkoisen tappavaa ja joka  
kaiken muun hyvän lisäksi ve-  
tää aluksia puoleensa. Hitaam-  
mat alukset hyötyvät linkoma-  
nööveristä (eli otetaan planeet-  
tan vetovoimakentästä vauhtia).

Taistelu päättyy, kun jomman  
kumman aluksen miehistö on  
täysin kuollut. Mikäli hävinneel-  
lä on vielä puolellaan aluksia  
taistelulaivastossaan, otetaan  
sieltä uusi ja jatketaan tappe-  
lua. Mutta kun Precursor-alus  
tuhoutuu game on over.

### Engage!

Star Control 2 on äärettömän  
lumovoimainen peli, joka itse  
asiassa noudattaa suoraan Star  
Trekkin alkutekstiä. Seikkailua,  
tutkimusta, kymmeniä juonen-  
pätkiä, taistelua, uusia sivilisaa-  
tioita, huumoria ja ennen kaik-  
kea vapauden tunne. Ihan oi-  
keasti jää sellainen fiilis kuin it-  
se olisi vastuussa eikä vain yritä  
selvitä ohjelmoijan kieroilusta.  
Pelin alku saattaa olla pikkaisen  
kankea, mutta mitä enemmän  
peliin pääsee sisälle sen vaka-

vammaksi mania kasvaa.

SC2 on yksi tämän vuoden  
parhaimpia pelejä, jonka paris-  
sa tulee vietettyä kymmeniä, eli  
satoja pelitunteja. Suositte-  
len lämpimästi jokaiselle. (Niin  
teen minäkin, joskin en ihan 96  
pisteen edestä –kpt. Nirvi)

### Ossi Mäntylähti

Accolade

PC

Näyttö: VGA

Äänet: AdLib, ASC Media Master,  
Covox Sound Master II, Covox  
Speech Thing, Sound Blaster (pro),  
Disney Sound Source, Gravis Ultra-  
Sound, Microsoft Sound Board,  
Pro Audio Spectrum, Thunderbo-  
ard, Parallel Sound Devices

Ohjauk: N, J

Kiintolevy: 9,3 Mt

Testattu: 486, VGA, SB

### Toteutus

Komeaa musiikkia, upeat ää-  
niefektit. Graafinen toteutus on  
moltteetonta.

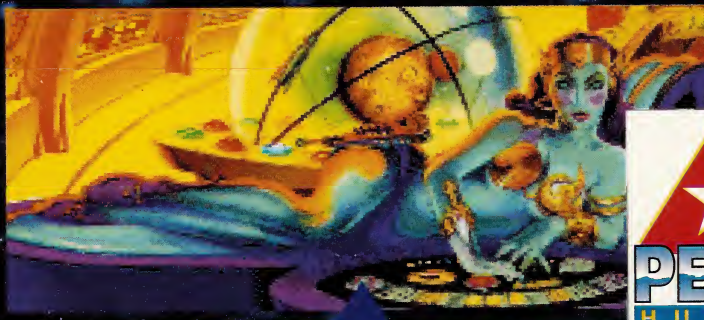
### Kynnys

Englantia tarvitaan, jotta juo-  
nessa pysyy kiinni. Aluksi  
helppo, mutta vaikeutuu hil-  
jalleen. Aikaraja näyttää ole-  
van karu tosiasia.

### Yhteenveto

Ehkäpä paras avaruusseikkailu  
ikuisuuksiin. Ja erillinen Su-  
perMelee olisi huippupeli yk-  
sinäänkin.

Avaruusseikkailu



96





# CASTLES II SIEGE & CONQUEST™



*Kuningas on kuollut,*

## *kauan eläköön kuningas!*

**C**astles kakkosessa on ykkösen linnanrakenteluun yhdistetty alueiden valtausta ja kunnan päämäärä, eli kruunu omille kutuille. Mutta se ei suju ilman rahaa ja kähmäilyä.

Bretagne jakaantuu kahteenkymmeneen provinssiin, joista jokainen tuottaa jotain neljästä raaka-aineesta (kulta, puu, rauta tai ruoka). Näitä raaka-aineita tarvitaan eri toimintoihin, kuten tietysti linnojen rakentamiseen ja armeijan ylläpitämiseen, mutta myös kansan tyytyväisenä pitämiseen. Myöskään sellaiset pikku jänät kuten sabotöörit, vakoojat ja diplomaatit eivät ole ilmaisia.

Tehtävät jakaantuvat hallinnollisiin, poliittisiin ja sotilaallisiin ja ne toteutetaan sitä nopeammin, mitä enemmän niille allokoidaan suorituspisteitä. Peli etenee reaaliajassa, mutta toisaalta sillä vauhdilla, että tyypillinen pelituokio sujuu hiiri toisessa kädessä ja uusin Pelit toisessa. Lehteä lukiessa voi sivusilmällä vilkuilla pelin valikkoja ja katsoa, olisi ko jotain tapahtunut.

### **Kotini on linnani**

Kun kerran pelin nimi on Castles, kuuluu asiaan tietysti linnan rakentaminen. Castles II ei enää rajoitu Castlesin tapaan vain yhden linnan kimpussa tuhartamiseen, vaan jokaiseen



●● Bretnagen valtakunnassa ei ole kaikki hyvin. Vanhan kuningas Charlesin kuoltua tämän serkuille ja jälkeläisille tulee kiistaa siitä, kuka olisi paras seuraavaksi hallitsijaksi. Seurauksena on verinen sisällissota viiden kuningaskandidaatin yrittäessä haalia itselleen kruunua.

provinssiin voi suunnitella ja rakentaa oman linnansa. Linnan vahvuus kuvataan pisteinä. 50 pisteen linna tuplaa provinssin tuoton ja 100 pistettä ehkäisee kapinat. Lisäksi linna periaatteessa vaikeuttaa provinssin valtausta.

Linna suunnitellaan torneista, muurinpätkistä, portista ja lipusta. Tosin lopullisessa kokoonpanossa on aina pidettävä huolta siitä, että yhtäkään ovetonta kammiota ei jää linnan muurien sisään ja että omalle lipulle löytyy tie. Erittäin käyttäjäystävällisesti edellisten linnojen designin voi kopioida suoraan uuden linnan pohjaksi.



Rakentamista ei enää täydy ykkösosan tyyliin vahdata kyllästymiseen saakka, eikä se ole edes mahdollista. Aika ei suunnitteluruudussa kulu lainkaan ja ainoa 3D-keino linnan muodostumisen seuraami-

seen on odotella pääpeliruudussa aikansa ja käydä silloin tällöin vilkaisemassa miltä linna näyttää.

### **Kilin kolin**

Alkuperäisen Castlesin taistelussa ei ollut kehumista. Kakkosessa taistelua on kylä parannettu, muttei tarpeeksi. Jo niinkin alkeelli-

nen asia kuin joukkojen sijoittaminen ympäri valtakuntaa puuttuu kokonaan, sillä armeija on aina yhtenä klönttinä. Olettaessa yhteen hyökkäävän vastapelaajan joukkojen kanssa käyttävät molemmat osapuolet siis koko armeijaansa, vaikka samaan aikaan valmisteltaisiin hyökkäystä muualle. Tässä ei suoraan sanoten ole mitään järkeä. Olisin itse todella kaivannut strategisempaa otetta, jossa joukkojen jakaminen ympäri valtakuntaa olisi näytellyt tärkeää osaa.

Linnat tuovat taisteluun omaa hohtoa, vaikka pääasiallisesti kivimuurit ovatkin lähinnä karuja vitsejä. 250 pisteen linna ei juuri hidasta vihollisen määrätietoista marssimista kohti keskustan lippua, eikä muureilla edes ole niitä söpöjä pikkumiehiä, jotka kaatavat kuumaa öljyä vihollisten päälle (mielitemppuni alkuperäisessä Castlesissa).

Omaa poppoota ei levitellä pitkien taistelualauek, joten taktisiin päätöksiin kuuluu lähinnä millaiseen maastoon joukot asetetaan. Ritarit eivät oikein toimi suossa, sen sijaan jousimiehet







metsässä ovat hyvin suojattu, kuten Robin Hood varmasti vahvistaisi. Linnan kimppuun käyvää armeijaa voi varustaa sotakoneilla (ballista, katapultti ja piiritystorni), joita voi käyttää muurien hajottamiseen vihollisen linnoja valloittaessa. Ja jälleen kerran ylivoima ratkaisee taistelun kulun.

### Pisteillä kuninkaaksi

Pelin lopullinen tavoite on tietysti tulla kuninkaaksi, mutta siihen tarvitaan paavin apua. Pelaajan kerättyä 7000 pistettä voi tämä pyytää Hänen Korkeudeltaan kuninkaaksi julistamista, mutta paavin apu tietysti vaatii rahan liikuttamista ja pienoista nuoleskelemistä.

Kun kuningaskandidaatti on saanut väliaikaisen potan päähänsä alkaakin helvetinmoinen hässäkkä: jokaikinen "vanha kaveri" on mielestään parempi kuningas ja neljän-viiden kuukauden koeajan jälkeen maata peittää veri. Jos tästä ryminästä selviää, game on over kunniakkaasti.

### Kannattiko odotus?

Castles kakkonen on monipuolisuutensa vuoksi ykköstä huimasti parempi, mutta myös vaikea peli. Jo vaikeustasolla easy joutuu todella kamppailemaan. Hyvin helposti pelissä tulee eteen tilanne, jossa eri hallitsijoiden väliset voimasuhteet ovat lähes samat. Sitten nämä saavatkin loistoidean ja käyvät joukolla pelaajan kimppuun, joka yrittää samalla pitää kasassa kapinoivaa valtakuntaansa, eikä tilannetta patkakaan paranna se, että hävittyjen taisteluiden seurauksena laskee ihmis-

ten onnellisuus, joka tietää lisää kapinoita. Pelin kunniallinen läpikäyminen vaatii strategiaturboahtimen korvien väliin.

Tämä vaikeus juuri tuhoaakin Castles II:n viehätystä. Jos joku näppärä koodinvääntäjä viitsisi tehdä cheatsin, jolla raaka-aineita on 99 kappaletta jatkuvasti, pelaamisesta nauttisi, nyt pelailu hoituu hampaat irvessä. (Voi näitä nykyajan laiskoja lapsosia... toim.huom)

Ossi Mäntylähti

Interplay/Electronic Arts

PC

Näyttö: VGA, EGA

Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland

Ohjauk: (N), H

Kiintolevy: Animaation kanssa 11 Mt, ilman 4,5 Mt

Testattu: 486, VGA, SB

### Toteutus

Strategiapeliksi varsin kelvollista. Välianimaatiot ovat nättejä ja hyvin kineettisiä.

### Kynnys

Helppo oppia, erittäin vaikea pärjätä.

### Yhteen veto

Turhauttavan vaikea, suppea ja rajoittunut strategiapeli. Vaatii vähintään viikon yhtämittaista pelaamista, ennen kuin voi edes alkaa haaveilla kruunusta. Jos silti kärsivällisyyttä riittää, riittää imuakin.

Strategiapeli

81

43



**P**sygnosiksen ohjelmatarjonta on läpi yhtiön historian aihdellut laidasta laitaan. Siitä huolimatta on mainoksia näkynyt vähintään kaksi vuotta ennen pelien ilmestymistä, olivatpa pelit kuinka huonoja tahansa. Mutta viime aikoina on Psygnosiksen ote lipsunut: emme muista nähneemme yhtään mainosta Cytronista.

Peli on saanut nimensä korkeellisesti turvallisuusrobotista, jolle annetaan tilaisuus osoittaa kykynsä, kun maanalaisten kaivosten robotit sekoavat ja alkavat teurastaa tiedemiehiä. Jippona tässä linnunsilmistä kuvatussa joka suuntaan vierivässä räiskintäpelissä on se, että robotteja onkin itse asiassa kaksi. Cyt ja Ron seikkäilevät sokkeloissa kaivoksissa pääasiassa yhteen liitettynä, mutta erillisinä ne pystyvät kulkemaan kapeilla käytävillä, joihin Cytron ei mahdu. Kummallakin pikkurobolla on omat aseensa, mutta yhdistelmä pystyy käyttämään mitä aseita tahansa. No jopas oli omaperäistä.

Toinen "erikoisuus" on kyky lukittautua tietokonepääteisiin, joiden avulla voidaan vaihtaa aseistusta, täydentää robottien energiaa varapattereista sekä tutkia kaivosten eri tasoja. Jälkimmäiseen kuuluu muun muassa valojen sammuttaminen, jotta tiedemiesten pelastaminen välttyisi ylimääräisiltä robotisilmiltä.

Jos Cytron olisi julkaistu viiti-

sen vuotta sitten, olisi se saatanut löytää oman ostajakuntansa. Nykyään se herättää lähinnä sääliä: yksinkertainen pikku peli eksynyt vuoteen -93. Graafisesti Cytron on vanhahtava, mutta riittävä, joskaan kaivoksilla ei vallitse klaustrofobista tunnelmaa, jonka soisi olevan. Pelattavuus on sinänsä kohdallaan, mutta räiskintäpeliltä vaaditaan enemmän mitä Cytron tarjoaa. Voi Psygnosista. Nähtävästi mikä tahansa peli läpäisee heidän laadunvalvontansa.

J & P. Piira

Psygnosis

Amiga 512 kt

Tukee lisälevyasemaa

Testattu: Amiga

### Toteutus

Vaatimaton grafiikka ajaa asiansa välttävästi. Lyhyessä introssa on melko tasokasta ray-tracing-animaatiota.

### Kynnys

Jos tiedät, mikä on joystick ja paikallistat välilyöntinäppäimen, osaat pelata Cytronia.

### Yhteen veto

Vanhanaikainen ammuskelupeli.

Räiskintä/sokkelopeli

52



# WAXWORKS

## Vaha saa palkkansa



**S**ankarin seikkaillessa kotitalon alaisissa luolissa kaksoisveljensä Alexin kanssa jälkimmäinen häviää eikä löydy enää koskaan. "Onneksi oli varmuuskopio", huokaisivat kaksospoikien vanhemmat.

Pitkän tarinan lyhentämiseksi okkultismiin taipuvainen Boris-setä kertoo, että sankarin suku on kotoisin Transsilvaniasta (Vlad Draculan sukua ollaan), missä 600 vuotta sitten noita Ixona langetti sen niskaan kirouksen: aina kun syntyy kaksoset tulee toisesta äärettömän paha (eli siis Alex on paha). Boris lisää peräkaneetiksi, että ratkaisu alkaa hämmöttää. Pow! Boris kuolee, haudataan mutta "joku" vie ruumiin. Jälkeenjäänyt kirje kertoo sankarille Alexin elävän ja tiedustelumatka talon alle todistaa saman. Avain kirouksen ja Alexin poistamiseen löytyy Boriksen vahamuseosta, jonka dioraamoista voi matkustaa menneisyyteen. Ja näin vähän turhia mutkia oikomalla yksi jännä taustatarina taas kompressoitui.

Ei yksin Alex ole elossa, myös Elviroiden lähdekoodi voi hyvin ja nousee taas uudella nimellä. Vaikka Elvira I olikin aikoinaan piristävä, niin sama peli kolmatta kertaa ilman sen suurempia korjauksia osoittaa hengen köyhyyttä. Waxworks jatkaa Horrorsoftin köyhän miehen Beholder-kloonijalaa, jonka varsinaisen myyntiargumenttina on jäl-

leen verinen ja suolenpätäinen grafiikka.

Pelissä liikutaan kolmiulotteisessa ympäristössä tavaroita keräten, hirviöiden kanssa taapellen ja ongelmia ratkoen hirivetoisen käyttöliittymän tukemana. Pelaaja voi valita, hyppääkö pelastamaan egyptiläistä prinsessaa elävänä hautaukselta, tyhjentämään kaivoa mutanteista tai hautausmaata elävistä kuolleista, vaiko selvittämään Viiltäjä-Jackin tapausta. Onko skenaarioilla joku järjestys ja voiko niistä esimerkiksi kantaa vaikka aseita avuksi toiseen, en tiedä, sillä myöhemmin ilmenevistä syistä johtuen en päässyt ensimmäistäkään skenaariota läpi.

Suurin muutos Elviroihiin on keskitetty osumapisteytyys. Ennen sankarin ruumiinosilla oli

omat osumapisteeensä, ja nollaan tipahtaminen tiesi kuolemaa. Nyt on sentään normaalin roolipelin tapaan yksi osumapisteluku. Boris-vainaaseen saa yhteyden maagisen kristallipallon kautta, mikäli katsoo tarvitsevansa apua, esimerkiksi vihjeitä tai parantamista.

Hetki aivan liian monotonisten käytävien komppaamista, esineiden keräilyä ja sitten ensimmäinen hirviö pamahtaa vastaan. Onnellinen pelaaja pääsee nauttimaan Horrorsoftin vertaansa, muttei vertansa vaila olevasta reaaliaikaisesta taistelujärjestelmästä. Hiirellä eri kohtiin hosumalla pelaaja voi hyökätä tai ilmeisesti jopa torjua hirviön iskuja. Hirviöillä on teoriassa joku heikko kohta, jota hyödyntämällä se pitäisi saada helpommin eliminoitua. Syytä

olisi, sillä hirviöt tekevät suhteettoman paljon vahinkoa ja ovat yleensä heti käteilyssä aivan liian vahvoja.

Sinänsä tämä ei olisi niin vaarallista, mutta kun pelistä puuttuu kokonaan lepoon tai aikaan perustuva osumapisteyden palautus. Ainoa tapa saada niitä takaisin on Boris-setä, ja hänkin vaatii esimerkiksi tyhjiä papyrusrullia muuttaakseen ne parannusloitsuiksi. Lopputuotoksetkin sitten eivät voittaisi parannusloitsumessuilla edes kunniapalkintoa. Jo tästä syystä maassa makaavaa pelaajaa potkitaan lisäksi vielä runsailla kerrasta poikki -kuolemilla. Sankarin tasot taas lisääntyvät oudosti itseksensä.

Pelaamisen ilo on raskaana ilmassa, kun yhden hirviön (riippuu tietysti hirviöstä) lahtaami-



Ikoneista saa inventaarion, kompassin, esinekäsitteilyn, yhteyden Boris-setään ja taistelumoodin.

Taistelussa omat ja hirviöiden kärsimät vauriot näkyvät pikku numeroina.

Kompassi/liikkumanuolet näyttävät hämäävästi paitsi minne voi mennä, myös minnepäin voi kääntyä.



seen kuuluu ehkä kymmeniä pelitilanteen latailuja, jotta edes joskus satunnaistekijä alituisi pelaajaa suosivaksi (siis kävisi tuuri).

Horrorsoft voisi ottaa oppia Dungeon Masterin ja kumppanien käyttäjällytyästä, sillä heidän oma vakioliittymänsä on aika vanhahtava ja osittain turhan työläs. Esimerkiksi esineiden keräily ja käyttö ei suju suoraan näytössä. Grafiikka on pääsääntöisesti synkän näköistä ja ilmeisesti noin 16 värin paletilla toteutettua, ja esineillä on paha taipumus hukkuu taustaan. Kaikki kunnianhimo näyttää menneen raakojen kuolinkuvien ja nastan veristen lähikuvien tekemiseen.

Kai olen vähän tyhmä, kun oletan, että pelin pitäisi alka- jaisiksi imeä pelaaja mukaan ja vasta myöhemmin alkaa heiluttaa järeää lekaa. Ehkäpä kunnan masennus heti kättelyssä kehittää luonnetta. Itse taidan kyllä vaihtaa johonkin, jonka pelaaminen on hauskaa.

**Nnirvi**

**Accolade**  
**PC** (Amiga tulossa)  
**Näyttö:** VGA  
**Ääni:** SoundBlaster, Adlib, Roland  
**Ohjaus:** H  
**Muuta:** kiintolevy 9 Mt  
**Testattu:** 386 VGA SB

## Toteutus

Keskitasoista grafiikkaa, sie- dettävät äänet, keskitasoinen käyttäjällytymä. Pelinsuunnitelu lipsuu.

## Kynns

Itse pelaaminen sujuu suht'koht' helposti, hengissä- pysyminen tuntuu välillä mahdottomalta.

## Yhteenveto

Edes verinen grafiikka ei jaksa pelastaa Waxworksia. Horror- softin olisi korkea aika keksiä jotain uutta.

**Roolipeli**

**68**

# motorhead

## Lemmy tulee, Lemmy tappaa!

**K**ukapa ei tuntisi Lemmy Kilminsteriä, legendaarisen Hawkwindin basistia, josta tuli vieläkin kuuluisampi kun hän kasasi oman yhtyeensä Motörheadin. Motörhead esitti parhaimpina päivinään kahta kappaletta, joista toinen oli helvetin nopea ja toinen melkein yhtä nopea. No Sleep 'til Hammersmith on vieläkin klassinen livelevy.

Lemmy on myös tunnettu raitiusväen kauhuna, joten jo pelin alkuhistoriakin sopii miehen imagoon: Virginin markkinointi- pomo Andrew Wright istui samassa pubissa Lemmy'n kanssa, ja illan kostuessa alettiin haastaa Motörhead-pelistä. Yhteisym- määrykseen päästiin, mutta pari vuotta kului, ennen kuin idea toteutettiin.

Lemmy & kumppaneiden saapuessa keikalle leppeän musiikin vihaajat kidnappaavat koko bändin, lukuun ottamatta käytettyä viskiä poistamassa olevaa Lemmyä. Jotta keikka voidaan pitää, täytyy Lemmy'n taistella tiensä läpi erilaisten musiikkikenttien ja pelastaa bändin jäsenet.

Rap-miehiä, country-musiikoita, karaoke-tähtiä, punkka- reita ja muita rusikoidaan kitaralla, pääpukkauksella ja voi- pa Lemmy jopa tempaista kitarastaan tukevan riffin, joka lyö kurjat natiaiset matalaksi, joskin kuluttaa Lemmy'n magiaa. Motörheadin magiaa voi käyttää

myös eksoottisem- piin tuhoaseisiin: alaston naikkonen saa viholliset jä- hmettymään, ja iso Motörhead-hirviö tu- hoaa kaikki näkyvissä olevat nössömusiikin fanit.

Kerättäviin bonuksiin kuuluu pisteitä kohentava raha, magiaa kasvattava Motörheadlogo, elin- voimaa lisäävä olut, polttavan henkäyksen tuova viski ja tap- pavan pahanhajuisen hönkäyksen tuottava kurkkupurkki.

Kun kamu on pelastettu, kaa- sutellaan moottoripyörällä ja ke- rätään bonuksia yrittäen välttää osumasta karpäsiin. Ja sitten on vielä bonuspeleinä kaljanjuon- tia, hotellihuoneen hajotusta, sushin varastamista ja sellaista aitoa musikkohenkeä sisältä- vää meininkiä.

Pelinä Motörhead on keskita- soinen beat'em up, (vai pitäisi- kö sanoa headbang'em up), jonka bonuspuoliin kuuluu etäi- sesti huvittava grafiikka. Ran- kempaankin karrikointiin olisi voinut panostaa. Outoa kyllä, musiikkia ei ole enempää kuin alussa soiva heavyriffi, joka se- kään ei kuulosta Motörheadilta.

Motörhead on ilmeisesti tar- koitettukin jonkinasteiseksi vit- siksi. Olisi lähdemateriaalista kai muutakin irronnut kuin tukita- vallinen pieksemispeli.

**Nnirvi**

**Virgin**  
**Amiga, ST**  
**Testattu:** Amiga 500

## Toteutus

Ihan OK grafiikaltaan, musiik- kipuoli jää oudosti lyhyeseen riffinpätkään alkukuvassa. Täl- laisia hakkauspelejä on jo maailma täynnä.

## Kynns

Itse asiassa lajityypissään helppo.

## Yhteenveto

Rakas kulttibasistimme olisi ansainnut perus-beat'em up- pia kekseliäämmän pelin.

**Beat'em up**

**75**





**Patukalla  
päähän ja**



**ROAD RASH**

# mopolla taivaaseen

**V**iime aikaiset ajopelit Amigalle ovat olleet jokseenkin tylsiä lotusviritelmiä. Electronic Artsin konsolipelikäänös Road Rash pyrkii piristämään Amiga-hurjastelijoiden talvea erilaisella moottoripyöräpelillä.

Yleensä ajopeleissä ajetaan radoilla ja yritetään voittaa maailmanmestaruus. Tässä pelissä ajetaan kapeilla, mäkisillä ja mutkaisilla teillä siviiliautojen välistä pujotellen. Kaikki keinot ovat sallittuja, kansakilpailijoiden töniminen ja puksauttelu nyrkein ja pesäpallomailoin on olennainen osa peliä. Poliisit ovat tietysti kintereillä ja pyrkivät saamaan hurjastelijat kiinni.

Kilpailut käydään viidellä radalla ja jokaisessa neljän parhaan joukkoon sijoittuminen vie seuraavaan divisioonaan, joita on kaikkiaan viisi. Kisan edetessä radat tulevat pitemmiksi ja mutkaisemmiksi ja muut kilpailijat aggressiivisemmiksi. Hyvä sijoitus tuo rahaa, jolla saa parempia menovälineitä. Taktiikkapelaaja ajaakin useamman

kerran helpolla radalla voittoon ja ostaa uuden pyörän ennen seuraavaan divisioonaan siirtymistä.

Pyöriä on kahdeksan erilaista. Mitä kalliimpi pyörä, sitä parempi se periaatteessa on. Toisaalta hevosvoimien lisäys ei välttämättä takaa parantunutta ohjattavuutta. Lisäksi vauhdikkaampi törmäys vie pyörän nopeammin ajokelvottomaksi ja huoltotyöt tietysti maksavat. Pelin huippupyörä on Diablo 1000, 150-heppainen maagisen italialaisen ohjattavuuden omaava unelmavehje.

Muiden kilpailijoiden mätkiminen tuottaa outoa tyydytystä, varsinkin kun voitokkaan kaksinkamppailun jälkeen taustapeilistä voi nähdä väkäräin pyörivän kaatuneen mopoliijan. Pesäpallomailaa heristelevältä voi napata mailan itselleen ja silloinkos juhlat alkavat. Muut asfaltti-ihottuman saalistajat ovat ajajina miellyttävän inhimillisiä; sopivasti ahdisteltuna saattaa jopa viiden ajajan rypäs ajaa epähuomiossa pahki vastaan tulevaan autoon (tai tiellä jönnköttävään lehmään). Hurautus pyörä-

kasan läpi ja sijoitus paranee kertaheitolla.

Tiet ovat mäkisiä ja mutkaisia, teiden vierustat onneksi varsin autioita, joten koukaisu metsikön puolel-

la ei välttämättä hyödytä menoa. Nopealla pyörällä mäen kukkuralta lennähtää upean pitkälle, milloin tielle, milloin tien viereen. Osuminen kuuseen (tai vastaavaan) aiheuttaa hulppean ilmalennon, tosin ilman pyörää. Tämän jälkeen seuraa jalkaisin köpöttely mahdollittoman kauas kimmahaneen pyöräparan luo. Muutama kaatuminen ei vielä ajoa pilaa, varsinkin jos on ollut mailan kanssa ahkerana alkumatkasta. Tällöin harvempi kilpailija kerkiiä ohittaa.

Kerran aloitettua peliä voi jatkaa käytännössä niin pitkään kuin peli jaksaa viehättää tai peliä riittää. Pelin alkuun ei siis tarvitse palata kertaakaan, jos vain viitsii kirjata salasanat ylös. Niinpä hyllylle pölyttymään unohtuneen pelin voi kätevästi ladata uudestaan ja jatkaa siitä mihin jäi. Pelitilanteen tallennus levykkeelle olisi tosin ollut sujuvampi vaihtoehto. Kuriositeettina kerrottakoon, että Megadrive-version salasanat ovat yhteensopivat Amigan salasanoiden kanssa (ja tietysti päinvastoin).

Graafisesti peli on hivenen rujo. Mutkaisimmissa kohdissa vierityskin pätkee. Äänet ja musiikki ovat varsin kesyt. Tiet ovat melko samannäköisiä ja uuteen divisioonaan nousu ei tuo palkkioksi uusia ratoja, entiset vain pitenevät ja mutkistuvat. Näin ollen päämääräksi nousee lähinnä sen parhaan pyörän hankkiminen. Samanlainen kaksinpelimahdollisuus myös puuttuu. Peli vaikuttaa myös helpommalta verrattuna Megadrive-esikuvaansa. Se tärkein eli ajotuntuma ja moottoripyörän ohjattavuus ovat kuitenkin

loistavat ja vauhdin tuntu onneksi riittävä.

Olisipa EA John Madden -käännöksen tapaan noukkinut konsolijatko-osasta (Road Rash II) muutamia uusia ominaisuuksia mukaan, vaikkapa juuri samanaikaisen kaksinpelin, eikä pelin ulkoasun kohentaminenkaan olisi ollut pahitteeksi. Tästä huolimatta Road Rash on erittäin hauska ja miellyttävän epäeettinen peli, jossa tärkeintä ei ole voitto vaan oikea asenne.

**JTurunen**

**Electronic Arts  
Amiga**

**Vaatii lisämuistin  
Huomioi lisälevyaseman  
Kaikki Amigat (myös A1200 ja A4000)**

**Testattu: A500**

## Toteutus

Vaikei kyseessä olekaan teknisesti se kaikkein komein Amiga-peli...

## Kynnys

... on siihen helppo käydä käskiksi kenen tahansa...

## Yhteenveto

... ja puutteistaan huolimatta se on ilman muuta vuoden hauskin ajopeli Amigalle, ja sopii myös niille, joista ajopelit ovat tylsyyden huippu

• Moottoripyörä-beat'em up

**85**







# Turpiin vaan ja onnea!



apcomin Street Fighterista on muodostunut käsitämätön ilmiö lähes kaikkialla.

Kolikkopelinä se on yksi kaikkien aikojen suosituimmista, ja voittokulkua jatkaa sen tuorein versio Street Fighter II Championship Edition. Viimeisin hysterialan valtakunta on joutunut maa on Englanti, jossa pelilehdet ovat kohottaneet sinällään mainion Super Nintendo -version Street Fighter II:sta jopa maailman-kaikkeuden parhaaksi peliksi. Nyt Amigan omistajat saavat maistaa palan beat'em up -tai- vasta kiitos U.S. Goldin.

Periaatteessa Street Fighter II on perusmätkin-täpeli, jossa pelaaja saa vastaan-sa outoja örkkejä eri maanosista ja etenee kamppailu kamppai-lun jälkeen kohti vaikeampia vastustajia. Kahdeksan vaikean vastustajan jälkeen kartalta pal-jastuu neljä vieläkin ilkeämpää taistelulajin taitajaa. Kun kaikki on tainnutettu, on mestaruus saavutettu. Vaikka helpoimmalla vaikeustasolla pelin pääseekin nopeasti läpi, riittää kuudesta muusta vaikeustasosta varmasti vastusta. Mukana on vaihteluna muutama hauska bonusvaihe. Kaverin kanssa kaksinkamppai-lu on myös mahdollista.

Parasta pelissä on se, että taistelijoilla on oma tyylinsä ja tapansa taistella: kaikilla on omat oudot, jopa maagiset erikoisliikkeensä. Niinpä vastusta-jan heikkouksien huomaaminen ja hyödyntäminen on tärkeää. Oma hahmo valitaan kahdeksan ensimmäisen vastustajan joukos-ta ja tietysti myös omat hyvät ja huonot puolet täytyy tajuta. Kesken maailmankiertueen voi hahmon vaihtaa toiseen tappion jälkeen, mikä tuo myös pienen strategialisän. Jatkoyrityksiä on

tarjolla kolme.

Kolikkopeliä kontrolloidaan peräti kuudella tulitusnäp-päimellä, jotka vastaavat erilai-sia iskuja ja potkuja. Lähikamp-pailuissa kaikilla on omat nau-tittavat liikkeensä, joista hilpein on Blankan kor-vanpurentaspesialiteeti. Erikoisliikkeet akti-voidaan ilotikun liik-keiden ja potku- tai iskunäppäinten yhdis-telmillä ja niiden täy-dellinen hallinta het-kessä on vaikeaa. Lop-putuloksena on par-haimmillaan vaikutta-va superpotku tai esi-

merkiksi maaginen tulipallo. Pelin kääntäminen Amigalle ei varmasti ole ollut helppoa. Kontrollointiongelmia on ratkais-tu niin hyvin kuin suinkin mah-dollista: peliä voi pelata tavalli-sen ilotikun lisäksi Sega-oh-jaimella, jolloin iskut ja lyönnot saadaan eri tulitusnappulalla. Myös näppäimistön käyttö on mahdollista joko yksinään tai ilotikun apuna. Animaatoruutu-ja ei ole säästetty ja näin eri vas-tustajien persoonallisuus välittyy hyvin myös Amiga-ruudulle. SNES-version erinomaiseen tek-niseen toteutukseen Amiga ei kuitenkaan täysin yllä: tausta-grafiikka on riisutumpaa ja hie-maan nykivää, peli on myös vali-ttavasti jonkin verran hitaam-pi. Pelaaja-animaatiota on kui-

tenkin Amiga-versiossa paikoin enemmän.

Amigan Street Fighter II on pelattavuudeltaan perusmätkin-täpeliksi yllättävän onnistunut, kunhan kontrollien kanssa pää-see sinuiksi. Oman pelihahmon valitseminen on hauska idea, ja myös ottelut ovat monipuolisia kiitos varsin ilmeikkäiden vas-tustajien. Kaksinpelinä peli on parhaimmillaan ja saa taatusti aikaan hysteerisen mekkalan kuvaruudun äärellä mellastavil-le.

JTurunen

**U.S. Gold**  
**Amiga 500(P), A600, A1000, A2000**  
**4 levykettä, huomioi lisälevyase-**  
**man**  
**Testattu: A500**

## Toteutus

Kolikkopelihiirviö on käännetty Amigalle kunniallisesti vaikei Super Nintendolle aivan pärjätäkään.

## Kynnys

Seitsemän vaikeustason ansiosta sopii kaikille vauvasta vaariin. Pikkuhiljaa kontrollien hienoudet (toivottavasti) pal-jastuvat.

## Yhteenveto

Pakko myöntää: Street Fighter II on pelidesigniltaan hyvä mätkintäpeli ja pakko-ostos kaikille laityypistä in-nostuneille. Vähän nopeutta lisää ja ...

Beat'em up

84



Nnirvi





# Kadonneen toiminnan metsästys

**T**ähän asti Indy-toimintapelit ovat olleet perinteisiä sivulta katsottavia toimintataseikkailupeliä. Nyt peli on muokkautunut viistoperspektiivigrafiikkaiseksi (= isometriseksi) toimintaseikkailuksi, jossa pääosassa on Indyn lisäksi Sophia Hapgood, Indyn entinen kollega, nykyinen julkismediao ja harrastelija-atlantologi.

Juoneltaan peli seuraa kärkeästi The Fate of Atlantis -seikkailupeliä. Peli on jaettu yhdeksään vaiheeseen, joissa jokaisessa on omat pienet tehtävänsä suoritettavana. Pääideana on kuitenkin edetä ja tutkia kohteita ja samalla tietysti pysytellä hengissä.

Pelaaja voi kontrolloida vuoronperään joko Indyä tai Sophi-aa, mikä on ainakin teoriassa hyvä oivallus. Funktionäppäimillä pelikenttää voi pyöryttellä ympäriinsä, jolloin senhetkisestä ympäristöstä saa paremman käsityksen, tai sitten menettää täydellisesti suuntavaistonsa.

Pelin ensimmäinen ongelma on selvittää Indy ja Sophia Monte Carlon natsimiehitetyn kasinon läpi. Sen toisessa kerroksessa majailee Monsieur Trottier,

joka on valmis myymään muun rihkaman ohella osuutensa Platon Salaisesta Dialogista. Rahaa tietenkin tarvitaan ja rulettipöytien salaisuus täytyy ensin ratkaista indymäisellä viekkau-  
della. Kokenut ja laiska pelaaja tosin hyötykäyttää tässä vaiheessa pelin tallennus- ja latausnappuloita pikarikastumisen toivossa. Ostosten jälkeen etsitään talon salainen uloskäynti, josta tulla tupsahdetaankin suoraan laivas-  
toaseman liepeille.

Mutta minne unohtui toiminta? Kasinon käytävillä liikkuu toki natseja, joiden kanssa voi joutua käsiry-  
syn. Indy käyttää nyrkkejään, Sophia potkii korkeakorkoisillaan sinne jonnekin he kumapaikkaan. Natsi nykykäähtää muutaman iskun jälkeen lattialle polvilleen, mutta on parin sekunnin päästä taas heristele-  
mässä nyrkkejään. Uusi iskusarja ja uusi nytkähdys: nyt natsi taintuu aavistuksen verran pitemmäksi aikaa ja saattaa pudottaa eteensä vaikkapa suklaa-

●● Kun on hyvän lisenssin saanut, sitä täytyy toki hyödyntää, ajattelee U.S. Gold ja julkaisee mainion Indy & Atlantis -seikkailun kylkiäisenä toimintapelin.

män takia Amigalla selkeämpää, Indyn ja Sophian hidas liikkuminen saa toimintapelifanin kouristelemaan kärsimättömästi. Nopealla PC:llä peli on vauhdikkaampi ja siksi miellyttävämpi pelikokemus.

Pelin graafinen ratkaisu on virkistävä poikkeus toimintataseikkailupelien seassa. Indyn ja Sophian vuorottainen ohjaaminen on myös tavanomaisuudesta poikkeavaa, vaikkakin käytännössä tämä johtaa siihen, että vaiheet on useimmiten pelattava itse asiassa kaksi kertaa peräkkäin läpi. Kokonaisuutena The Fate of Atlantis – The Action Game on kuitenkin valitettavan tylsä peli, joka ei innosta paatunutta toimintapelaajaa. Silti maailmassa on varmasti joku, joka nauttii tästäkin vähästä. Ja vielä useampia, jotka löysivät tämän pelin pukinkontista. Säälikääme heitä.

JTurunen

**U.S. Gold**  
**Amiga 1 Mt**  
**Installoitavissa kiintolevyille**  
**PC**  
**Näyttö: 512 K VGA (16), EGA, 640 K**  
**MCGA**  
**Ääni: AdLib, SoundBlaster**  
**Ohjauk: N, J**  
**Tilavaatimus: noin 1 Mt**  
**Testattu: 486, SVGA, SB ja A500**

## Toteutus

Riittävä tekninen toteutus vaikkei kokonaisuutena pärjääkään seikkailupelille. Melko hidas Amigalla.

## Kynnys

Taajaan tallentamalla pelissä etenee. Yksi ainoa tallennuspaikka on kuitenkin turhauttavan vähän: yksi virhearvio ja peli on aloitettava alusta.

## Yhteenveto

Toimintaseikkailu, jossa toiminta on pateettista ja seikkailuelementti olematon.

Toimintapeli

50

Pelit ■ 1/1993





Zyconix  
Wordtris

# Intohimona Tetris

**T**etriksestä tuli ensin jättimenestys, sitten ongelma. Sen vaikutuksesta työaikaan tehtiin tutkimus, pahimmat addiktit joutuivat jopa vieroitushoitoon.

Tetriksestä on luonnollisesti tehty kymmenittäin klooneja, muun muassa suomalainen Coloris ja saksalainen BlockOut sekä muut. Lisää tipahti markkinoille joulun alla: Accoladen Zyconix pelaa väreillä ja Spectrum Holobyten Wordtris sanoilla. Kerää koko sarja!

## Vilisemällä värejä

Zyconixin idea on hiirellä vetäen ohjata erivärisiä palikoita joko vaakasuoraan tai vinoon riviin kolmesta kuuteen palikkaa kerrallaan vaikeustasosta riippuen. Kiusana on erilaisia pommeja, sinne tänne kimpoileva pallo, joka hajottaa palikoita, "pora" ja hävittäjä, joka rikkoo viisi siihen osuvaa palikkaa.

Peliä voi pelata neljällä tavalla: tyhjiin ruutuun, eli varsinaisena "tetrikseenä" tai jo osittain valmiiksi täytettyyn ruutuun. Vaihtoehtoina ovat myös pikkuhiljaa ylös nytkähtävä pohja ja aikaraja, jossa aikaa saa lisää valmiista riveistä. Kaksinpelissä kuvaruutu jakautuu kahtia ja molemmat pelaavat omaa peliään toisiaan vastaan.

Zyconix on itse asiassa tuiki tavallisen tuntuinen Klax-kloonin eikä anna mitään uutta. Esimerkiksi Supertetrikseen tai vaikka klassiseen Tetrikseen verrattavaa intohimoa ei ainakaan minun kohdallani syttynyt. Jotain

Zyconixista jäi puuttumaan. Ehkäpä se, että pelkät värineliöt eivät anna tarpeeksi haastetta verrattuna erimuotoisiin palikoihin.

## Sanat sekaisin

Minä luulin osaavani hyvin englantia ja pystyväni hahmottamaan englanninkielisen oikeinkirjoituksen tosta vaan. Olin totaalisesti väärässä.

Wordtris on upea peli: Tetris, jossa muodostetaan sanoja. Mutta voihan venäjä, kieli on totaalisesti väärä.

Pelasin ensimmäisen kerran uskomatta omaa kyvyttömyyttäni ja katselin suu auki, millaisia sanoja sain aikaan. En ymmärtänyt sattumalta syntyneiden sanojen merkitystä, vaikka pelasin lastentasolla. Myös sanojen hahmottaminen tuntui epätoivoiselta.

Ongelmana on ruudun keskivaiheilla oleva taso, johon ensimmäinen rivi palikoita pysähtyy, mutta toinen rivi jo pudottaa niitä pykälän alaspäin niin että lopulta tason alle jää viisi kirjainta. Eli kun esimerkiksi yrittää muodostaa sanaa ear pystysuoraan se pitää metsästä takaperin, mikä on uskomattoman vaikeaa. Inhottavaa on myös, että ensimmäisen kerran muodostetusta sanasta saa paa-aljon pisteitä, mutta kun saman sanan muodostaa uudestaan, saa yhden. Yhden!

Lastentasolla muodostetaan putoilevista kirjaimista vähintään kolmikirjaimisia sanoja vaakasuoraan tai pystyyn. Palikat putoilevat rauhallisesti, aikaa

miettimiseen jää. Novice-tasolla riittää myös 3-kirjaiminen sana, mutta putoamisnopeus kasvaa, advanced- ja expert-tasot vaativat neljä kirjainta.

Sanavarasto Wordtrisissä on 60 000 sanan kokoinen ja peli tunnistaa muodostuvat sanat näppärästi ja varsin nopeasti. Ihmisten etunimiä ei hyväksytä (pahu!), mutta sen sijaan esimerkiksi ins ja rev menevät läpi, samoin kuin "suomalaiset" sanat soma (huumausaine Aldous Huxleyn kirjassa "Uljas uusi maailma") ja sari (intialainen naistenvaate).

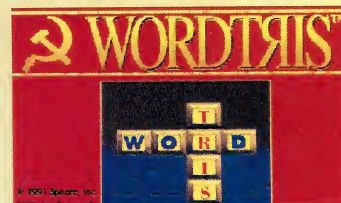
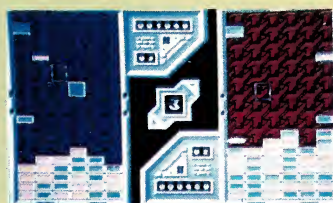
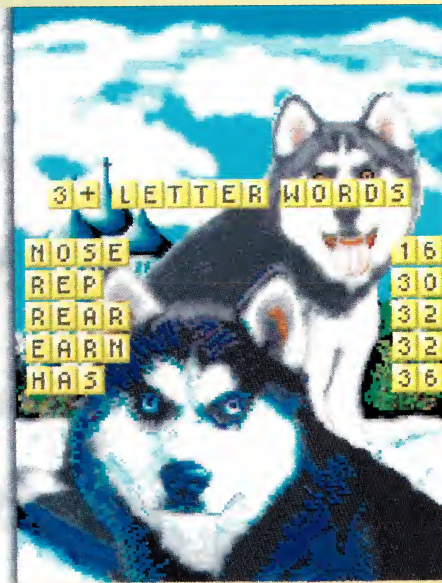
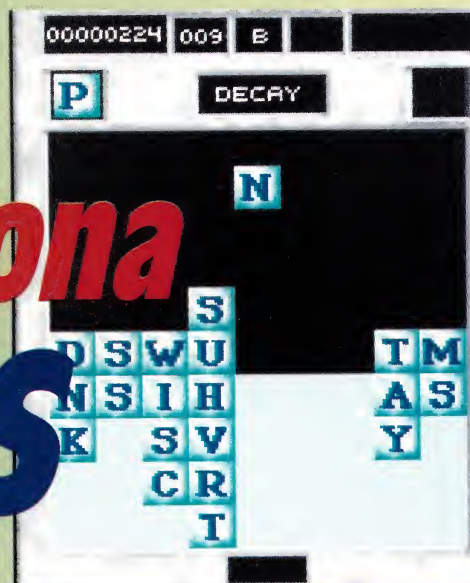
En olisi muuten ikinä uskonut, että englannin kieli muodostuu pääasiassa konsonanteista. Siinä vaiheessa kun tulee vii-

si ässää peräkkäin on jo täysin toivoton ja valmis kiroamaan koko pelin maan rakoon. Mutta saipa sentään novice-tasolla yli 10 500 pistettä, kun Niko pääsi paljon laajemmalla sanavarastolla vain tuhannen kieppeille, lallallaa.

Konsonanttipaljoudesta johtuen mahdollisuus lisätä tuhat omaa sanaa Wordtrisin sanavarastoon ei paljoa auta, suomi kun koostuu pääasiassa vokaalien ja konsonanttien yhdistelmistä. Mutta ette usko, kuinka paljon pisteitä saa "tuijasta"!

Voi kun joku tekisi Wordtrisin suomeksi. Ilmoittaudun vapaaehtoisena projektiin heti mukaan.

Tuija Linden



## Zyconix

Accolade  
Näyttö: VGA  
Äänet: AdLib, SoundBlaster,  
Roland  
Ohjaus: H, J  
Testattu: 386SX, VGA, SB

Palikkapeli

78

## Wordtris

Spectrum Holobyte  
Näyttö: Hercules, CGA, EGA,  
VGA, Tandy  
Äänet: AdLib, SoundBlaster,  
Roland, Tandy  
Ohjaus: N, H, J  
Testattu: 386SX, VGA, SB

Palikkapeli

88



## Indiana Jones and The Fate of Atlantis

## Atlantiksens jäljillä



**E**mmme olleet pysyä nahoissamme, kun saimme käsiimme LucasArtsin PC:llä kehuja keränneen seikkailupelin Amiga-version. Täytyy myöntää, että vanhoina Indy-faneina meillä oli ennakkoluulomme, josko peli onkin vain elokuvien maineella ratsastamista ilman aidon Indyhengen tavoittamista.

Tohtori Henry Jones Jr., siis ystävämme Indiana ja hänen entinen assistenttinsa Sophia Hapgood jäljittävät Atlantiksens kadonnutta mannerta. Seikkailusta kehkeytyy kilpajuoksu natsien kanssa, jotka havittelevat tarunomaisen sivilisaation Orichalcum-metallia, joka jou-

duttuaan kolmannen valtakunnan käsiin ei tietäisi hyvää.

Pelkomme olivat turhia, sillä Atlantiksens kohtalo vangitsee onnistuneesti elokuvien hengen. Todennäköisesti emme tule enää näkemään seikkailija-arkologia valkokankaalla, ainakaan Harrison Ford pääosassa (jolloin Indy ei tietenkään olisi Indy), joten LucasArtsin mestariteos on arvoinen jatkamaan elokuvien luomaa legendaä tietokoneruudulla. Yhtiön uusin peli on aina ollut parempi kuin edellinen, mutta on vaikea kuvitella, että Indy IV:ää paremmaksi seikkailua voisi kehittää.

Tarina on tavattoman hyvin kirjoitettu ja voisi muuttamatto-

mana käydä elokuvan juonesta. Seikkailu etenee juuri niin kuin Indy-seikkailun pitääkin, mikä erityisesti lämmittää allekirjottaneita. Tarinan langat pysyvät kässissä, ärsyttävää harhailua ei synny: kaikella on tarkoituksensa, tavalla tai toisella. Aiheen maallisuus tekee pelistä monin kerroin mielenkiintoisemman kuin tyypilliset fantasia- ja satu-seikkailut. Ongelmat ovat täysin järkeenkäyviä ja ratkaistavissa sopivasti älynystyröitä vaivamalla.

Käyttäjällyttymä on Lucasin tuttu ja turvallinen point'n click-systeemi, joka jättää pelaajalle paljon liikkumavaraa. Grafiikka on käännetty hyvin, eikä tunnelmallisine sävyineen ja yksityiskohtineen voisi luoda parempaa ilmapiriä. Indy-sprite on erinomainen ja melkein yhtä sympis kuin Harrison.

Koska Atlantikseen voi pelata kolmella tavalla, järjellä, nyrkein tai Sophian kera, riittää mielenkiintoa tuhannesti enemmän kuin keskivertoseikkailuissa. Millä tahansa tiellä pelattuna tarina on niin vahva ja mukaansatempaava, että oikeuttaa Indy IV:lle maailman parhaimman seikkailupelin kunnian. Todistaaksemme, että kehut eivät ole tuulesta temmattua jorinaa, mainittakoon, että olemme nähneet Kadonnan aarteen metsästäjät 12 kertaa. Kokemisen arvoinen pelielämys.

J & P. Piira

**LucasArts**  
**Amiga, PC**  
**1,5 Mt, tukee lisälevaria/kiintolevyä**  
**Kiintolevy: 9,5 Mt**  
**Muuta: Muistia suositellaan väh. 1,5 Mt sekä levykkeiltä että kiintolevyltä pelaamiseen. Peli on 11 levykkeellä, kiintolevy erittäin suositeltava.**

Testattu: A500 3 Mt + kiintolevy

Seikkailupeli



94

50

## Odotus on ohi

**L**ukuisten väärin hälytysten jälkeen Amiga-versio PC:n klassisesta 3D-avaruustaistelusimusta on vihdoinkin totta. Juoni ihmisten ja Kilrathi-kissarodun sodasta kaukana tulevaisuudessa tuskin enää esitellyjä kaipaava. No millainen on käännös?

Wing Commander luonnehdittiin peliksi, jota ei voi kääntää Amigalle. Vähänpä nämä viisaat tuolloin tiesivät, että on eräs Nick Pelling, joka runsaat kahden vuoden päästä todistaisi mahdollottoman mahdolliseksi. Omistauduttuaan tehtävälleen hän on antanut kansalle sen, mitä kansa haluaa: sataprosenttisen Wing Commanderin. Mitään ei ole jätetty pois, mitään ei ole lisätty.

Osa bittikarttagrafiikasta on karkeata PC-letkutusta, mutta kasvokuvat ovat siedettäviä. Tärkeintä kuitenkin ovat taisteluosuudet avaruudessa, ja kuinka onnistuneita ne ovatkaan! Peli on tarpeeksi nopea ollakseen pelattava ja suuret ray-tracing-alukset pyörivät yllättävänkin ketterästi. Kissan paistajaiset käyttää vain 16 väriä, mutta Pelling ei ole tyytynyt tarjoamaan amigisteille turhat värit veks-versiota. Erikoista stipple shading -tekniikkaa käyttämällä hän on loihittanut puuttuvat sävyt perusvärejä rasteroimalla. Ei ikinä uskoisi, että avaruudessa lennellään vain 16 värin voimin.

Taisteluja ja tarinaa ryydittävä mahtipontinen orkestraalinen musiikki, joka on pääasiassa onnistunutta. PC-pelureiden neniä kasvattanee se tieto, että kaikki tämä on vain kolmella levykkeellä. Pelinä Wing Commander on monipuolisempi ja haastavampi kuin Epic, ja siinä on tavoitettu being there -fiilis, jonka ansiosta WC:tä jaksaa pelata



# WING COMMANDER

©1990 Origin Systems



He is a very able pilot, commander. It is an honor to fly on his wing.

muutenkin kuin ihaillakseen Amiga-käännöksen erinomaisuutta.

Wing Commander on jälleen yksi luku kirjaan, joka kertoo Amigan ihmeellisistä seikkailuista PC-maailmassa pienellä paletilla ja hitaalla prosessorilla varustettuna. Pelling olisi voinut lisätä soppaan omiakin mausteita, mutta ikään kuin tahallaan hän on tehnyt WC:stä "vain" täydellisen käännöksen näyttäkseen, että Amigalla on vielä muutama ässä hihassaan. Jos et vielä Wing Commanderia omista, kannattaa harkita liittymistä Tiger's Claw'n miehistöön.

**J & P. Piira**

Origin/Mindscape  
Amiga 1 Mt, tukee lisälevaria/kiintolevyä  
Muistia väh. 1,5 Mt  
Kiintolevy: 2,5 Mt  
Muuta: Installointi ei toiminut maahantuojaan toimittamassa arvostelukappaleessa. Yhteensopiva A1200:n kanssa, johon on tulossa(?) oma 256-värinen versio.  
Testattu: Amiga 3 Mt + lisälevari



Avaruussimulaattori



90

51

## FORMULA ONE GRAND PRIX PC-Update



**M**icroProsen Formula One Grand Prix on hyvin realistisen tuntuinen simu. Mukana tulevat radat ovat täysin aitoja kopioita alkuperistään, ja jopa rakennuksetkin näyttävät osittain samoilta kuin paikan päällä. Formulakausi on toteutettu hyvin aika-ajoneen ja kilpailuineen.

Aidontuntuisten kilpailujen lisäksi voi autoa viritellä, esimerkiksi vaihteiston välityssuhteiden ja muiden parametrien osalta. Samoin on mahdollista syöttää peliin aidot tallit ja ajajat ja pärjättyä kilpailut vaikka Mika Häkkinen tai JJ Lehtonen.

Ohjainpuolella Grand Prix tukee ilotukkaa ja näppäimistöä. Ohjaus on kaiken kaikkiaan asiallisesti toteutettu, ja auto-koulua käyvä kuski voi tarvittaessa aktivoida kuusi eri ohjaus-apua, esimerkiksi automaattijarrutuksen tai -vaihteet.

Grand Prixin grafiikka on ammatitaitoisesti toteutettua vektorigrafiikkaa, PC-versiossa vielä valovarjostettuna. Grafiikan tarkkuustaso voidaan vapaasti valita neljästä vaihtoehdosta, joten Grand Prix toiminee siivolla vanhemmissakin koneissa. Sopivissa väleissä nähdään hienoja välidemoja, esimerkiksi varikko-teamin toimintaa, kypärän päähän laittamista ja muuta tunnelmaa nostattavaa.

Äänipuolella Grand Prix tuottaa pettymyksen, musiikki on kyllä keskivertolaatua, mutta SoundBlasterin tuottamat äänet eivät ole kovinkaan ihmeellisiä. Formulapelin ollessa kyseessä olisi odottanut, että äänipuoleen olisi panostettu rankasti, onhan

aitojen F1:n mökö mahtavaa kuuluttavaa.

Grand Prix on hyvin toteutettu autopeli, mutta ikävä kyllä sen vetovoima loppuu ennen kuin se ehtii kunnolla alkaakseen. Tiedän kyllä, että Grand Prixia pidetään parhaana autopelinä kautta aikojen, mutta kun ei vetoa niin ei vetoa.

Grand Prix olisi mielestäni huomattavasti parempi peli, jos toteutustavaksi olisi valittu jokin muu kuin tiukkapipoinen simulaattoriajattelu. Vähän huumoria sekaan niin peli olisi parantunut kummasti. Esimerkiksi reunoilla maleksivien lippumiehien ja muun rupusakin yli olisi mukava ajella, mutta reippaan läsähdysten sijasta pahuksen lippumiehet muuttuvat eteerisiksi juuri yliajohetkellä. Myöskään luovaa reitinvalintaa ei suvaita ja vaihteiden kanssa ei saa tehdä erikoistemppeja.

Myös kunnan kolareita jää kaipaamaan. Kun peli kerran on tehty vektorigrafiikalla, miksei autot voisi kolaritilanteessa lentää iloisesti ympäriinsä, räjähtää, tai tehdä jotain muuta henkisesti tyydyttävää? Kyllä se niin on että ei pelkkä radan jyyttäminen ja ohituspaikan väijyminen jaksa kauaa kiinnostaa. PC-versioon on mutten lisätty kaivattu kaapelipeluumahdollisuuskin.

**TJ Talasmaa**

Microprose  
PC-Update

Näyttö: VGA, MCGA

Ääni: SoundBlaster, Roland, AdLib  
Laittevaatimukset: 286, DOS 5.0, 1 mega muistia

Ohjaus: J, N, H

Levytila: 3,5-6,5 megatavua

Testattu: 486, SVGA, SB

Autopeli



84



# Keisari Robinus Hoodus

**R**ooma oli jo parhaat päivänsä nähnyt vuoteen 92jKr mennessä. Yhdeksänsadan vuoden keskeytymättömään laajentumisen tuoma korkea elintaso ja varallisuus sekä niiden mahdollistama ainainen juhliminen olivat pehmentäneet roomalaisten päänuppeja siinä määrin, että heidän voitiin sanoa olevan rappiolla. Keisariksi saattoi päästä lähes kuka tahansa, kunhan vain oli tarpeeksi häikäilemätön ja säälimätön. Kilpailijoiden ja vastustajien murhat kuuluivat pyrkivien jokapäiväiseen toimenkuvaan. Sangen hyvä peli-idea, tämä.

Samoin ajatteli nähtävästi Robin Hoodin ohjelmoijaryhmä, kaapi pöytälaatikostaan esiin vanhat lähdekoodit, viritti niitä hieman ja tekaisi aiheesta pelin. Millenniumin Rome AD92 on ulkoasultaan melko samantapainen kuin saman firman Robin Hood.

Pelissä ohjataan tyyppiä nimeltä Hector, jolta ei ainakaan kunnianhimoa, vaatimattomuutta tai itsemurhaviettiä puutu: hän haluaa keisariksi keisarin paikalle. Valitettavasti Hector ei ole syntynyt onnellisten tähtien alla, sillä hän on roomalaisen lakimiehen omistuksessa oleva orja. Vaan maasta se pienikin ponnistaa, ja lahjomalla, petkuttamalla ja juonimalla Hector lopulta toivon mukaan saavuttaa tavoitteensa ja elää elämänsä onnellisena loppuun asti.

Suurin osa ruudusta toimii ikkunana isometrisellä 3D-grafiikalla luotuun maailmaan, jossa hahmot vipeltävät kukin suuntaansa ja jossa sitten pitäisi ruudun vasempaan laitaan sijoitettujen nappuloiden avulla raivata tietään kohti imperiumin parhaiten palkattua virkaa. Muiden henkilöiden kanssa voi "keskustella" valitsemalla parista vaihtoehdosta mielestään sopivan vaihtoehtoon tyyliin "moikkaa", "uhkaa" ja niin edelleen. Käveleminen sujuu hiirellä klikkaamalla. Näppäinohjauskin on, ja se onkin ehdottomasti paras tapa kulkea pieniä matkoja. Esi-



neiden käyttö on yhtä suoraviivaista, joten käyttöliityntä ei ainakaan ole se etenemistä rajoittava tekijä.

Peli on jaettu kuuteen osaluokkaan, joista kaksi eroaa rajusti muista. Siinä missä muut osiot ovat seikkailemista, on peliin ututettu kaksi kevyttä strategiaosuutta. Ensimmäisessä räimitään Britanniaksi kutsutussa mutalammikossa mätkien barbaareja, toisessa taas paahdutaan Egyptin auringon alla. Varsin mukavaa vaihtelua, paitsi että muutamassa kohdoin on töpöily. Jos erehtyy rakentamaan linnoituksen väärään paikkaan, ei sitä voi enää purkaa tai tuikata tuleen. Pahimmassa tapauksessa linnoituksella voi nimittäin tukkia ainoan kulkuväylän toi-

seen kartanpuoliskoon. Lisäksi omat sotilaat jumittuvat varsin usein taustaan, ja onkin ikävää huomata hävinneensä taistelun vain siksi, että puolet porukasta seisoo keskellä ryteikköä kilometrin päässä taistelusta.

Kokonaisuutena pelin toteutus on kuitenkin sangen hyvää. Samplet ovat OK, samoin silloin tällöin kajahtavat musiikinpätkät. Äänitausta on rikas ja vaihteleva, lampaat määkivät, lokit kirkuvat ja sitä rataa. Peli on nopea viissatasellakin (miksei olisi?) ja latausajat lyhyet.

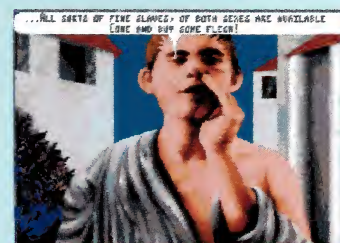
Vinkkejä ei pelissä paljoa jaela, ja suurin osa ajasta kuluukin talsiessa ympäri pelialueita ihmellen graafisia yksityiskohtia. Onneksi manuaalin loppuun on ystävällisesti painettu neuvoja

pelin osa-alueiden selvittämiseksi. Ohjeet eivät edes ole kryptisesti laadittuja, vaan ne sanovat sanottavansa turhia kiertelemättä, joten niitä ei kannata lukea, ennen kuin pelissä todella jämähtää. Muuten manuskasta ei sitten paljoa iloa olekaan sen jälkeen, kun on luenut leikkimielisesti kirjoitetun Rooman historian extralyhyen painoksen.

Rome AD92 ihastutti yksityiskohdillaan, huumorillaan, helpolla pelattavuudellaan ja loogisilla ongelmillaan. Ainoat isomat mokat olivat näkyvän alueen push-scroll ja kiintolevytuen puuttuminen. Sangen hauskaa ajanvietepeli, jota pelailee mielellään.

**Kimmo Veijalainen**

**Millennium/Electronic Arts  
Amiga 500-3000, 1 Mt  
Tukee lisälevyasemia**



## Toteutus

OK grafiikka, äänet ja pelattavuus.

## Kynnys

Manuaalia tarvitsee ainoastaan koodin tarkistamiseen ja vinkkien lukemiseen. Helppo pelisysteemi.

## Yhteenveto

Hyvä seikkailustrategiahybridi mielenkiintoisella juonella terästettynä.

**Seikkailupeli**

**81**







## Leeds United Champions

**Manageripeli** Englannin historian viimeisen I divisioonan mestarit ovat saaneet nimeään kantavan manageripelin, joka on Football Director -peleistä tutun Tony Huggardin käsialaa. Leedsin luotsaamiseen 4. divisioonasta pääsarjaan ovat käytössä kaikki samat toiminnot, joihin tämänkaltaiset pelit ovat jo vuosia perustuneet.

Alkupääoman turvin lähdetään kokoamaan joukkuetta nousukelpoiseksi. Uusien pelaajien hankkimiseksi on palkattava kykyjen etsijöitä, jotka raportoivat löydöistään. Omasta nuorisurasta kasvaa myös uuden polven palloilijoita. Pelaajille on maksettava viikottainen palkka ja sopimukset on uusittava niiden määrään umpeuduttua. Mitä paremmin joukkue on pärjännyt, sitä korkeammalle pelaajat hinnoittelevat itsensä sopimusta uusittaessa.

Ennen otteluita tarkastellaan vastustajajoukkueen heikkouksia ja vahvuuksia. Näiden perusteella sopeutetaan oma taktiikka tulevaan otteluun muuttamalla puolustuksen, keskikentän ja hyökkäyspään pelityyliä. Matsit esitetään yksinkertaisena ruutuna, jossa merkkigrafiikkarivillä esitetään pelin kulku kolmen sanan voimin. Viikottaiset harjoitukset on suunniteltava tarkoin, että joukkue pysyy jaloillaan sekä henkisesti että fyysisesti. Tavallisten liigaotteluiden lomassa pelataan liiga- ja FA-cup otteluita. Euroopan turnauksiin pääsemiseksi on pitkä ja kivinen tie kuljettavana.

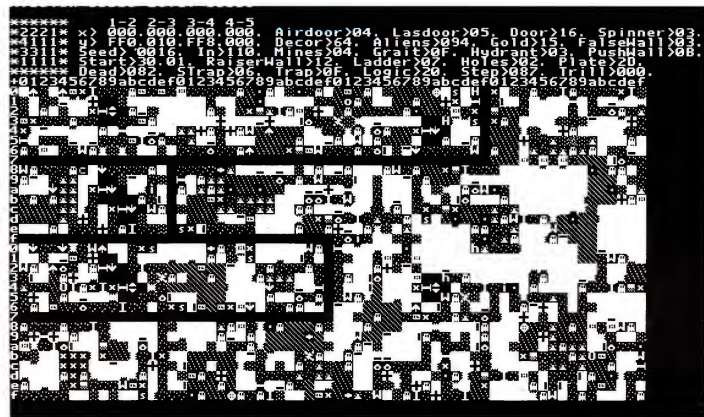
Leeds United voisi olla mikä tahansa manageripeli, joko kaupallinen tai PD-julkaisu vain sillä erolla, että toteutus on surkea. Lisäksi peli on hitaanpuoleinen, eikä ihme, sillä se paljastuu Basicilla ohjelmoiduksi. Tästä huolimatta Leeds tarjo-

aa vain hieman vähemmän tekemistä kuin esimerkiksi The Manager, mutta manageripeleihin toivoisi pikku hiljaa uusia näkökulmia ja syvempiä syy-ja seuraussuhteita. PD:ltä löytäneen vastaavia tuotteita.

J & P. Piira

62

CDS  
Amiga 512 kt, ST  
Testattu: Amiga

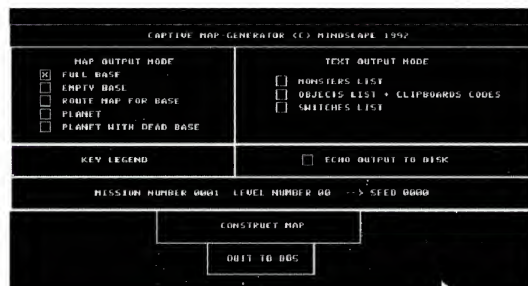


## Captive Mapgen

Tuottaako Captive ongelmia? Mindsapen julkaisema apupaketti ei olekaan ihan normaali. Pakettiin kuuluu hyödyllinen vinkkirakka ja levyke, jonka ohjelmalla voi tulostaa DPaint II -yhteensopivia kartoja Captiven jokaisesta tasosta kaikkine mahdollisine tietoineen aina hirviöiden älykkyydestä löydettäviin rahapusseihin.

Valitettavasti Mapgen on vain PC-yhteensopiva.

Nirvi



## Amiga-Update

### No Greater Glory

**Strategiapeli** Näinpä SSI:n eepos Yhdysvaltain sisällissodasta löysi tiensä Amigaankin. PC:n omistajat ovat saaneet jyyssä

Jenkkilän historian mustaa tahrata jo alkuvuodesta, mutta nyt odotus on palkittu.

NGG tarjoaa runsaasti aivotyötä, sillä yksinkertainen joukkien liikuttamiseen ja taistelemiseen keskittynyt simulaatio se ei ole. Pelaaja kontrolloi joko unionia tai kapinallisia ja joutuu huolehtimaan maansa sisä- ja ulkopoliitikasta, puolueista, so-

loin lataluit loppuvat täysin.

Jospa vain kaikki toimisi ongelmitta. Mutta ei, varsin nerokas kenraalien omakehun ja julkisen mielipiteen järjestelmä, joka pakottaa pelaajan ottamaan huomioon myös politiikan, ei toimi kuten käsikirja kertoo. Kenraalit muun muassa väittävät että ansaitsisivat komennuksen vaikka heillä sellainen jo on ja seuraus on osavaltioiden kapinominen. Bugi tuhoaa kiinnostuksen peliin hyvin nopeasti.

Ulkonäköään ja yhtä jättisekä muutamaa pienempää bugia lukuunottamatta peli on upea luomus Yhdysvaltain sisällissodasta. Manuska on hyvä ja erittäin informatiivinen. Kun vain kenraalit toimisivat kunnolla.

Jukka O. Kauppinen

SSI  
Amiga, PC  
Amiga 1 Mt, tukee lisälevy-  
asemaa ja kiintolevyä  
Testattu: Amiga + kiintolevy

80

## PC-Update

### Robocop 3

**Toimintapeli** Vuosi sitten Robocop 3 kohautti: Ocean hylkäsi patentti-tasohyppely/ammuskelukaavansa ja julkaisi vektorigraafisen Robocopin. Vastaanotto oli suopea ja syystäkin.

Robo 3:ssa on neljä alipeli-tyyppiä, joita voi pelata erikseen toimintapelina tai yhteen nivoutuvana "seikkailupelinä". Ammuskeluosuudessa Robocop kulkee pitkin käytäviä, ampuu rosmoja ja vastaavia vaan ei panttivankeja. Hyvin Robohenkinen osuus aitoine robotähtäimiseen.

Roborepun avulla Alex Murphy osaa lentää ja pystyy tuhoamaan helikoptereita ja maa-ajoneuvoja. Tämä on ikäänkuin yksinkertaistettu lentosimu, ja itse asiassa varsin kiehtova sellainen, koska lentoympäristönä on kaupunki.

Autolla ajettaessa Robocopin tarkoitus on kiilata konnat autollaan tien sivuun. Konnien ajopelin mallista riippuen tämä vaatii yhdestä

tataloudesta sekä yleensäkin maansa koossapysymisestä. Kummankaan puolen hallitseminen sisällissodan ja ristiriitaisen intressien ristiallokossa ei ole aivan yksinkertaisimpia tehtäviä.

Kun NGG on realistinen ja houkutteleva sisällöltään, niin samaa ei voi sanoa sen ulkonäöstä. Se on ruma kuin mikä suoraan PC:stä letkutetussa 16 värin loistossaan.

Käyttöliittymä on onneksi hyvä, käskyt lentävät hiirtä liikuttamalla ja ylävalikoista saa kaikenlaista infoa maan tilanteesta.

NGG on myös systeemiystävällinen, moniajo toimii erinomaisesti ja on jopa suositeltavaa, sillä tällä tavalla voidaan välttää paperimuistiinpanot. Pelin voi ins-

talloida puoliksi kiintolevyllekin, joskin se täytyy käynnistää aina ykköslevyltä.

Kun PC-versio hidasteli jopa 386-koneessa, pyörii Amigan No Greater Glory yllättäen täysin ongelmitta jopa tavallisessa A500:ssa. Kätevä mies voi kopioida kakkoslevyn RAMiin, jol-







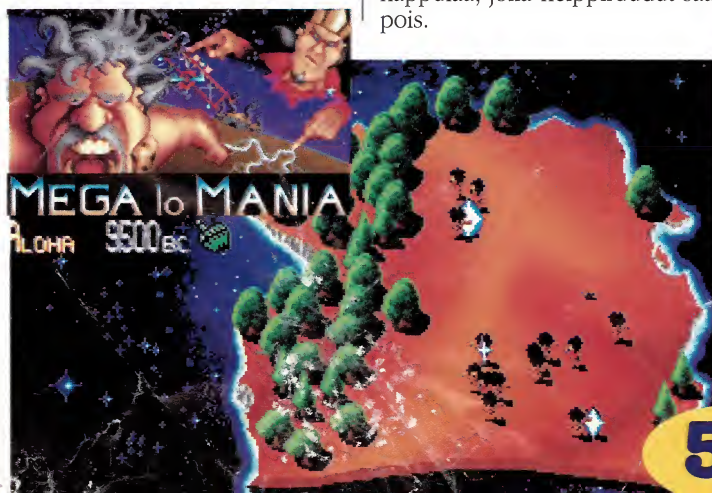
useampaan tönnäisyä. Hiiriohjaus toimii poikkeuksellisen hyvin. Muuten hyvä osio, joskin kun konnat voivat ammuskella Roboa, olisi kyborgimme voinut myös olla varustettu tuliaseella.

Oi, kunpa tähän olisi tyydytty. Mutta kun mukaan on ympätty vielä kolmiulotteinen beat'em-up robottininja vastaan. Tämä on paketin turhin, tylsin ja tarpeettomin alipeli, jonka poisjättämisellä Robocop 3 olisi ollut jopa Huippupelin arvoinen.

PC-versio on erinomainen. Grafiikkaa on parannettu ja se liikkuu erinomaisen notkeasti. Tuikitavalliset ääniefektit olisi kyllä voinut korvata kunnan sampleilla. Lisenssipelien aate-  
 Nnirvi

Ocean  
 PC (Amiga, ST)  
 Näyttö: VGA  
 Äänet: AdLib, SB, Roland  
 Ohjaus: N, H, J  
 Kiintolevy: 6 Mt  
 Testattu: 386 VGA

87



54

Mega-Lo-Mania on klassikko, mutta senhän kaikki jo tietävätkin.

UbiSoft  
 PC, (Amiga, ST)  
 Näyttö: EGA, VGA (16/256)  
 Äänet: AdLib, SoundBlaster  
 Ohjaus: N, H, J  
 Kiintolevy: 1.5 Mt  
 Testattu: 386 VGA

Nnirvi



91

## Amiga-Update

### KGB

**Seikkailupeli** Nykyään Amigistit pääsevät melko nopeasti pelaamaan PC:hen ensiksi ilmestyneitä pelejä, mutta hintana on usein pikainen ja Amigaa hyödyntämätön huolimaton käännös. Tästä kärsii myös Cryon sinänsä mielenkiintoinen seikkailupeli, jonka tapahtumat sijoittuvat entiseen Neuvostoliittoon.

Pelaaja ottaa ohjaksiinsa KGB-agentti Maksim Rukovin, joka tutkii entisen agentin, Pjotr Golitshinin, hämäräperäistä kuolemaa. Peli etenee yksittäisinä grafiikkaruutuina, joissa Maksim kohtaa tapaukseen enemmän tai vähemmän sekaantuneita henkilöitä, etsii to-

distusaineistoa, törmää liha-koukkuihin ripustettuihin ihmisen raatoihin ja silleen. Käyttäjälittyvän älykäs osoitin, joka muuttaa toimintaansa riippuen osoitettavasta kohteesta, on näppärä idea. Vaihtoehtoinen toimintavalikko, josta valitaan suoritettava toiminto, on tahmea ja turha.

Grafiikka on suoraan letkutettu PC:stä Amigan Half-Brite-grafiikkatilaan. Tulos on huono. Kuvat ovat karkeita ja väriarvoinat epäonnistuneita, esimerkiksi metallisten arkistokaappien pinta on vihreän, vaaleanpunaisen ja harmaan sekoitusta. Pelimuusikki on suorastaan surkeata, mutta onneksi sitä ei ole pakko kuunnella.

Toteutuksen ohella ärsyttävintä ovat pitkät miettimistauot toimintojen välillä sekä pelin harmittavan usein toistuva kaatuminen, jonka ohessa tallennettu tilannekin tuhoutuu. Syy lienee todennäköisesti Virginin toimittamassa ennakoarvostelukapaleessa. Vaikka liioiteltu toverittelu ja yleensäkin pelin kehukset tuntuvat hieman väkiväisiltä, ei KGB ole hukkasiotus, jos kiintolevyllä on ylimääräistä tilaa. Levykkeiltä peliä ei parane pelata, siinä touhussa katoaa nimittäin mielenverveys.

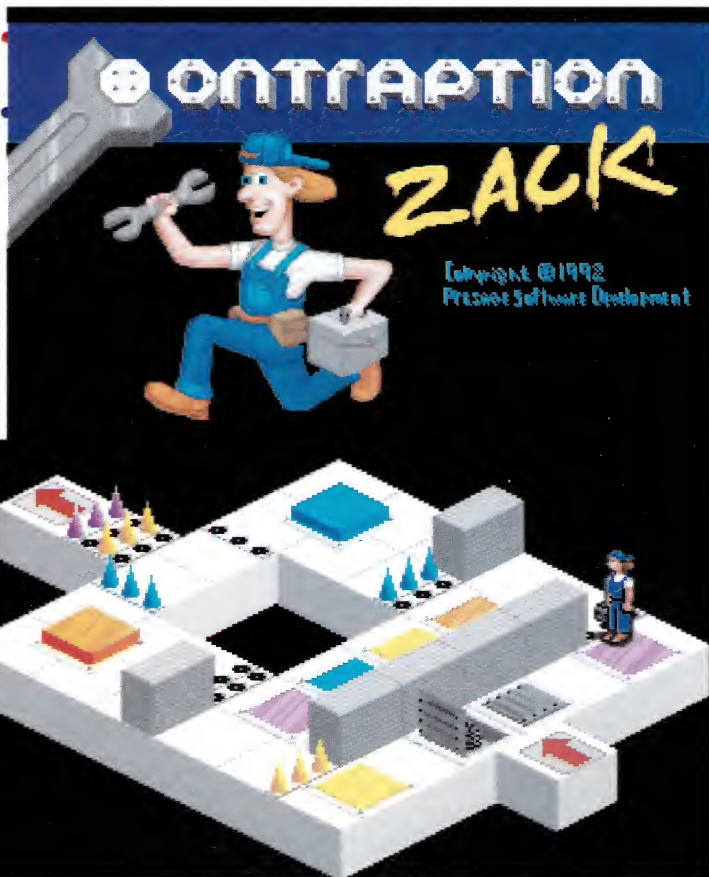
J & P. Piira

Virgin Games  
 Amiga, PC  
 Amiga 1Mt, tukee lisälevyä/kiintolevyä  
 Testattu: A500 3Mt + kiintolevy

77







## Contraptions

**Toimintaseikkailu** Contraptions on ns. isometrinen puzzle-peli. Peli alkaa hausalla introla, jossa ensimmäistä työpäiväänsä nauttivalle Zackille tehdään pieni käytännön pila: työkaverit piilottavat kaikki hänen työkalunsa jonnekin Gadgetco, Inc. -yhtymän lukuisista huoneista. Ja tietysti pomolta käy käsky lähteä selvittämään jotakin täysin mystistä ongelmaa.

Niinpä Zack löytää itsensä aseettomana (työkaluttomana) omituisen tehtaan käytäviltä. Lattiasta pilkistää piikkirivejä, joiden ylitse ei ole menemistä. Heti kohta Zack kuitenkin oivaltaa, että punaisen laatan päälle hyppääminen eliminoi punaiset piikit jne. Lisäksi hän tajuaa, että neliömäinen laatta jää pysyvästi pohjaan kun taas pyöreä singahtaa pian takaisin ylös ja piikit sen mukana. Seinissä on myös vipuja, joita napauttamalla tapahtuu yleensä jotakin enemmän tai vähemmän hyödyllistä.

Mekaanikko ei kuitenkaan ole mekaanikko ilman työkaluja, ja huoneista löytyykin outoja vempaimia, jotka ovat selvästi epäkunnossa. Niinpä Zack joutuu ensin etsimään muutaman työ-

kalun. Puzzleja ratkomalla työkalusalkkuun ilmestyvät muun muassa pihdit, ruuvitaltta, putkenpaloja, teippiä, öljyä ja vasara. Takaisin oudon häkkyrän äärelle, ruuvin kiristys, putkenpalan uusinta ja katso: kone rupeaa hytkyttämään ja kuinka ollaan samalla saattaa järjestyä reitti seuraavaan huoneeseen.

Aluksi ongelmat ovat yksinkertaisia ja helppoja ja vivut vaikuttavat vain kyseisen huoneen laitteistoon. Myöhemmin napin painamisen vaikutusta ei näe heti, vaan Zackin täytyy lähteä koptelemaan ympäri tehdasta. Tässä vaiheessa elokuvallinen zoomaus kohdepaikkaan olisi säästänyt turhalta kävelyiltä, jota muutoinkin on aivan riittävästi. Silti pelissä etenee ja eteneminen tuo tyydytystä.

Isometriseksi peliksi Contraptions on värikäs mutta selkeä. Zackin ja koneiden animaatio on huolellista, musiikki ja äänet kuulostavat hyviltä ja hauskoilta. Ainoa ongelma on tuo runsas (hitaahko) kävely huoneesta toiseen ja takaisin. Peli on suositelt-

## lyhyesti lyhyesti

va ostos kaikille niille PC-pelaajille, jotka eivät aina jaksakaan kahlailla läpi laajoja supermegaseikkailuja ja joita puzzlepelit sattuvat innostamaan.

JTurunen

Mindscape  
PC, minimi 286 16 MHz  
640 kt, 3,5 Mt kiintolevytilaa  
Näyttö: VGA, MCGA  
Ääni: AdLib, Soundblaster, Roland  
Ohjaus: N, J  
Testattu: 486 VGA

80

## Mario is missing!

**Opetuspeli lapsille** Mario on kadonnut ja Luigin tehtävä on löytää hänet. Tapahtumapaikkana koko maailma. Ei kuulosta miltään helpolta tehtävältä, vai mitä?

Luigi transportataan kaupunkiin, ja tehtävänä on vastaantulevilta ihmisiltä kyselemällä päätellä, mikä maanosa, maa ja kaupunki on kyseessä. Kun sen selvittää, saa avukseen Yoshin, suloisen lohikäärmeen, jolla Luigi ratsastelee kaduilla.

Ja katuja riittää. Jokaisessa kaupungissa on kolme infopistettä, jotka ovat suljettuja niin kauan, kunnes Luigi löytää artifactin, kadonneen tunnuksen. Esimerkiksi Moskovassa joku on varastanut metron M-tunnuksen, mitähän sillä tekee?

Kun Luigi on selvittänyt, mitä tai mikä on kadonnut, kannattaa tutkailla Luigin tietokoneen tietoja kyseisestä paikasta. Vihjeet on syytä opetella ulkoa. Tunnuksen Luigi saa saman tien. Infopisteessä on puhelinnumero,

johon täytyy soittaa. Vastaaja kyselee kaksi kysymystä, ja jos Luigi vastaa oikein, hän voi palauttaa tunnuksen oikeaan infopisteeseen.

Ja kun kaikki tunnukset on palautettu, Yoshi syö Poken, heiluvan hirviön, ja Luigi pääsee palaamaan linnaan ja teleportautumaan seuraavaan kaupunkiin.

Grafiikka on mainiota. Hirviöt ovat suloisia ja Luigi sympaattinen. Mutta itse peli on tylsä. Jokaisessa kaupungissa toimitaan saman kaavan mukaan ja katuja tullaaminen kartan avulla kadottaa mielenkiintonsa muuttamalla kaupungin jälkeen. Luigin puhelin (joka soi!) on hauska, samoin tietokone. Maapallon kartta on helppokäyttöinen, mutta yksityiskohtaiseksi sitä ei voi sanoa.

Mario is missing! on lähinnä lapsille tarkoitettu opetuspelejä, jolla yritetään opettaa lapsille maantiedettä ja eri maiden kulttuuria. Mutta vihjeet tietokoneella ja puhelinkysymykset ovat vaikeahkoja ja hyvä englannin kielen taito on tarpeen. Hyvä ja kehittävä lahjapeli, jos olet itse valmis lukemaan (suomentamaan) vihjeet, sanomalehden kirjoitukset, keskustelut yms.

Sari Alho

Mindscape  
PC  
Näyttö: VGA  
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland  
Ohjaus: H, N  
Testattu: 286 VGA SB

80



55



Ratkaise

# THE LEGEND OF Kyrandia™

## Book I

●● Aavan meren tuolla puolen jossakin on maa, jossa muun muassa siivekäs hepo taivaalla lepattaa. Mutta paha hovinarri Malcolm kulkee ympäriinsä ja taikavoimallaan tappaa puita, räjäyttää oravia ja kivettää ihmisiä.

Jerk.

## Nirri pois narrista

**K**un pakkaan pannaan kuningas, kuningatar ja jokeri, niin jokeri nokittaa ja käteen jää vain kaksi ruumista. Ja bonuksena poika, Brandon, joka tosin ei tiedä olevansa prinsesi. Mutta nyt teemme hänestä kuninkaan ja Kyrandiasta taas mukavan, joskin tylsänpuoleisen, paikan asua.

### Miljoona miljoona ruusua

Kun Malcolm on tehnyt tepposensa ja Brandon saapunut paikalle ihailemaan isoisänsä näköispatsasta, päästään asiaan.

Isoisäsi luota löydät sahan, kirjeen ja pari jalokiveä, jotka nappaat mukaan. Poistu isoisin talosta ja hae Pool of Sorrowista kyynelpisara. Vie kyynelpisara kuihtuneelle pajulle ja pistä se sen kylkeen. Ihme tapahtuu ja paikalle saapuu nokkava Merith, josta ei tällä hetkellä kannata sen enempää välittää. Mene temppeliin ja näytä Brynnille kirjettä. Hän käskee sinun hakemaan ruusun, jonka löydät alttarilta. Paluumatkalla vie saha sillan luona notkuvalle Hermanille.

Anna ruusu Brynnille, joka näppärästi konvertoi sen hopeiseksi. Matkalla kohti alttaria törmäät Merithiin, joka puusta pudottuaan jättää jälkeensä marmorikuulan. Mene alttarille, korjaa se marmorikuulalla ja pistä hopearuusu sen päälle saadaksesi Amuletin. Nappaa mukaasi yksi ruusu ja mene Timberwoodiin sillan yli.

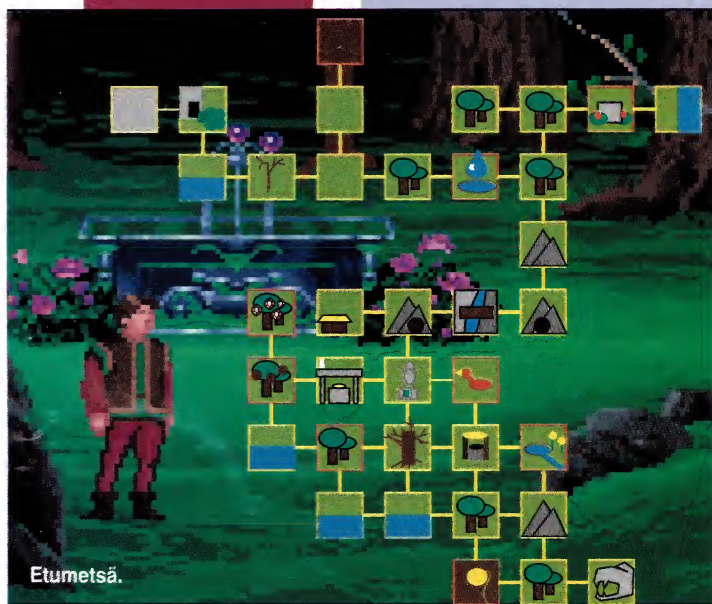
### Sulka hattuun

Keskustele mökissä asuvan Darmin kanssa, joka nakittaa sinua sulkakynän hankinnalla. Hae linnunpesän luota päähkinä, metsästä käpy ja pikkutemppelin vierestä tammenterho. Kuolleetla aukiolla on reikä, johon tiputat tämän orgaanisen roinan. George Bush ilmestyy näkyvin palkiten sinut parannusloitsulla. Siipirikko lintu tuntuu olevan ainoa sulkakynän lähde, joten pikajuoksu kotipesälle ja parannusloitsulla lintu lentoon. Palkintosulka kiikutetaan Darmille, joka palkitsee kylmyysloitsulla ja uudella tehtävällä: synnyinkivien etsinnällä.

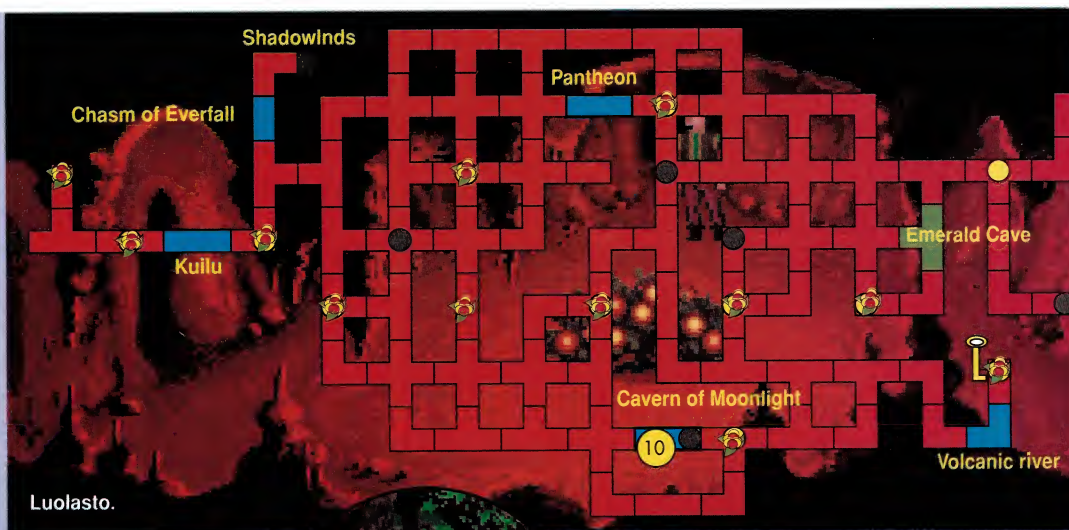
### Horoskoopissa kivimies

Ensimmäinen vaadittava kivi on Sunstone, joka makaa puron pohjassa. Poimi ohimennen tulppaani mukaan ja zoomaa rubiinipuulle ja nouki kaksi rubiinia mukaan. Jos käärme puree, paranna itsesi.

Sitten harhaillet ympäriinsä, kunnes olet löytänyt 7-8 erilaista jalokiveä. Vie kaikki alttarille ja tallenna peli. Aloita Sunstonella ja selvitä loput kivet lataa-







Luolasto.

malla tarvittaessa tal-  
lennettu peli, kunnes  
kombinaatio on selvä.  
Palkintona on huilu.

Mene Serpent's  
Groveen, jossa tutustut  
Malcolmiin. Puheiden  
jälkeen Malcom heittää  
viereesi tikarin, jolla hei-  
tät Malcomia takaisin.  
Malcom häipyy ja sulkee luolan  
jäällä. Mutta huilun epävireiset  
nuotit poistavat sen päiväjärjes-  
tyksestä.

### Pimeys on täynnä silmiä

Luola on täynnä tulimarjapen-  
saita, jotka toimivat valonlähtee-  
nä. Yksi marja kestää kolme  
ruudullista, mutta jätä aina pi-  
meään luolaan tettu lattialle,  
niin se kestää ikuisesti.

Portti sulkeutuu jälkeesi ja tar-  
vitset viisi kiveä sen avaami-  
seen, eli käy keräämässä ne  
luolastosta. Pantheonin virvatu-  
let antavat sinulle tehtävän, jo-  
hon tarvitset kultarahan. Se löy-  
tyy Cavern of Twilightistä. Käy



Virvatulena pääsee kuilun yli.



Pikku fauni varastaa kalkkisi.



Kelloja soittamalla saa avaimen.



heittämässä raha kylän kaivon  
ja yllätys! Sieltä löytyy Moonstone.  
Sen sijoitus Pantheonin an-  
taa sinulle mahdollisuuden  
muuttua virvatuleksi. Virvatule-  
na käyt hakemassa yhden smar-  
agdin sekä ennen kaikkea  
Malcolmin linnan avaimen. Ha-  
kuretkä estävä laavavirta jäh-  
metty kylmyydessä. Ja sitten  
vain virvatulena yli Chasm of  
Everfallin.

### Taikavettä

Ulkoilmassa taas! Poimi omena,  
mutta älä syö sitä missään ni-  
messä. Jatka matkaasi, niin saat  
oksan päähäsi ja heräät Xant-  
hian laboratorioissa. Hän nakit-  
taa sinua taikaveden noudolla,  
mutta voi! Ilkeä Malcom tuhoaa  
lähteen ja haastaa sinut etsintä-  
reissulle. Kuin Mooses konsa-  
naan singahda palavalle pen-  
saalle, sammuta se kylmyydellä  
ja vie kristallipallo takaisin oi-  
kealle paikalleen. Ota pulloon  
vettä ja hörppää. Gloria hallelu-  
jaa, saat palkinnoksi Magneetti-  
kädet ja singahdat kokeilemaan  
niitä Kuninkaalliseen Kalkkiin,  
jonka pikkufauni kuitenkin käh-  
mäisee.

Hae lisää vettä ja vie se Xant-  
hialle, joka haluaa seuraavaksi  
mustikoita. Kun horjut marjalas-  
tin kanssa takaisin onkin Xant-  
hia hävinnyt.

### Korpikuusen kyyneliä

Mene lattialuukun läpi ja käy  
hakemassa punainen hyasintti.  
Palaa takaisin Xanthian labraan  
ja tarkista, löytyvätkö sinulta  
seuraavat esineet: hyasintti ja  
rubiini, mustikka ja safiiri sekä  
tulppaani ja topaasi (smaragdi  
eli emerald käyt hätätapaukses-





sa) ja vielä ruusu. Mikäli jotain puuttuu, palaa Timberwoodiin hakemaan se.

Valmista aina kaksi annosta sekä keltaista, sinistä että punaista juomaa heittämällä pataan samanvärisen kukka ja jalokivi ja täyttämällä pullo. Pulloja ilmestyy aina kun livahdat ulos.

Kun raaka-aineet on jalostettu, mene Xanhtian kristalleille ja valmista pullo oranssia ja violetta juomaa. Sitten ota omena mukaan ja mene faunin luo vieraisille. Sisään pääsee kulauttamalla napsut violettia. Fauni antaa kalkin, kun saa omenan.

Sitten viimeiseen osioon: mukaan pitää ottaa oranssi juoma, avain, Kuninkaallinen Kalkki ja ruusu. Mene lähtöalustalle ja kulauta oranssinen juoma.



## Hauskoja pikku jippoja

- † Ylitä korjaamaton silta tasapainoillen.
- † Mene pimeään luolanosaan.
- † Älä paranna itseäsi kun noukit rubiinia.
- † Yritä poistua ruudusta, kun kohtaat Malcolmin Serpent's Grovessa.
- † Ylitä tulijoki ilman loitsua.
- † Taputa suossa elävää otusta.
- † Tee vihreää juomaa.
- † Yritä lentää linnaan virvatulena.
- † Yritä näkyvänä linnaan.
- † Älä nukuta Hermannia.

Tallenna ennen kuin kokeilet!



## Malcolmin kanssa vastakkain

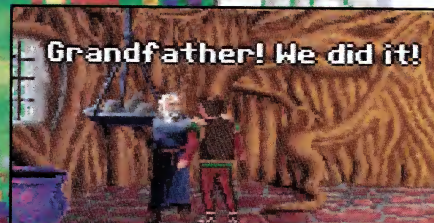
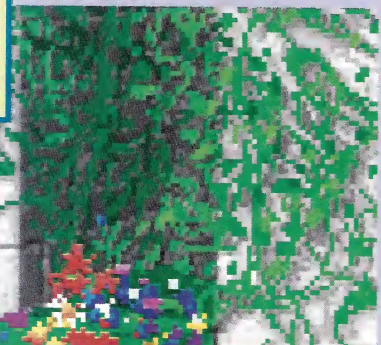
Olet saapunut linnasaarelle. Heitä ruusu vanhempiesi haudalle, niin äitee palkitsee sinut Cloaking Devicellä (eli näkymättömyydellä). Kytke Cloaking Device päälle ennen kuin työnät avaimen paikoilleen. Tie linnaan on auki.

Malcolmin kanssa turistuasi suuntaa matka keittiöön ja ota valtikka. Kipaise kirjastoon ja avaa salaovi vetämällä hyllystä ulos kirjat O-P-E-N. Ota kruunu mukaan ja mene salakäytävään jatkaen matkaasi voimakentän luo. Magneettikädet häiritsevät kenttää ja voit irtonaisen laatan alta kerätä avaimen. Alakerta onkin liki selvä, joten seuraavaksi yläkertaan.

Kun menet vasemman puolen ylimmäiseen makuuhuoneeseen, kohtaat Hermannin, joka haluaa palauttaa sahaansa. Parannusloitsu saa zombien untenmaalle, ja pääset soittamaan kellolla riemukkaan DO-FA-MIRE-sävelmän, jonka ansiosta sinulla on kaksi avainta. Äkkiä suureen halliin ja Kyragemin portit auki.

Suuri metaliovi aukeaa kun pistät kolme kuninkaallista esinettä oikeaan järjestykseen. Sannailtuasi ja tapeltuasi Malcolmin kanssa pääset Kyragemin luo. Kytke Cloaking Device päälle ja siirry lohikäärmepeilin eteen, niin Malcolm kokee pikku yllätyksen ja pääset vetistelemään loppuanimaation.

Nnirvi







# Maageja ja lohikäärmeitä

●● Kaunis maa, toisessa ulottuvuudessa ja ajassa, eli rauhassa ja yltäkyläisyydessä... Kunnes tuli turma. Taas yksi evankelistojen mielitarina, messiaaninen sepustus rauhasta, joka rikkoutui. Lure of the Temptresskään ei vältty tyypilliseltä katastrofijuonelta, mutta pelin erinomainen sisältö ja kontrollijärjestelmä korvaavat täysin taustatarinan.

**T**urnvalen kaupungin lähellä kapinoi halitsevan kuninkaan valtaa vastaan Selenaa, kaunis maagi. Kuningas ratsasti Selenaa vastaan, mutta seuranneessa taistelussa murskattiin sekä kuninkaan armeija että kuningas. Pelaaja, Diernot, ei alunperin tahtonut lainkaan ottaa osaa koko puuhaan, mutta hepo vei miehen mennessään. Diernot selvisi hengissä ja pauskautui tyrmään. Nuoren ja vastoin tahtoaan sankariksi pauskautuneen miehen näkemys tyrmässä virumisesta ei kuitenkaan kuulu hänen katsantoonsa loppuelämän viettämisestä.

## Vankilassa ei viihdytä – sieltä karataan

Pelin alkaessa Diernot on tyrmässä lukittuna. Helpompaa hänellä silti on kuin naapurihuoneessa olevalla kaverilla, jonka näkee kurkistamalla seinässä olevasta reiästä – tyyppi on ventytspöydässä.

Ota soihtu ja sytytä sängyn oljet. Toivottu häiriö syntyy, skori tulee katsomaan ja menee pois ovelta. Vilahda ovesta salamannopeasti, paikkaa ovi perässäsi kiinni ja lukitse se.

Naapurihuoneessa roikkuu seinällä toinen vankiparka, joka vetää viimeisiään. Eloa ei riitä enää pu-

humiseen asti, mutta pullollinen juotavaa tekisi varmasti terää. Pistäydy perähuoneessa jututtamassa kidutuskapineissa lojuvaa heppua, ja vapauta hänet veitsen avulla. Näin Diernot saa uskollisen seuraajan, Ratpouchin, joka hinautuu perässä paikasta toiseen. Nurkassa olevan säkin voi viiltää auki samaisella veitsellä, palkkioksi saa kolikon.

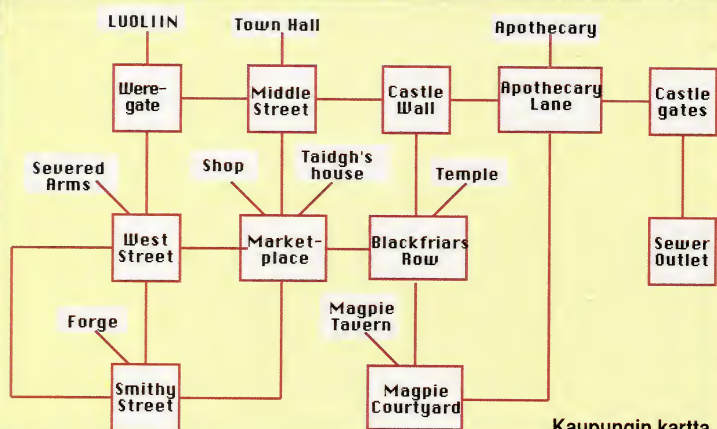
Käy täyttämässä pullo skorlien juomatynnyristä, ja tarjoa juotavaa seinällä roikkuvalla miehelle. Viime henkosinaan hän paljastaa karkureitin ja neuvoa mitä tuleman pitää: etsikää seppä ja puhukaa



Vankilan perähuoneesta löytyy paljon hyödyllistä







Kaupungin kartta.

hänen kanssaan jatkotoimenpiteistä Selenaa vastaan.

Koska Diermot itse on liian hento pystyäkseen aukaisemaan tiiliseinän ulospääsyn, käske Ratpouchia tekemään se puolestasi. Vapaus odottaa – viemärisä.

## Nainen pulassa, taas

Kylässä vastaan tulee kaikenlaisia ihmisiä, joita kannattaa jututtaa – kiinnostavien tiedonmurusten ja hyödyllisten tuttavuuksien toivossa. Jos vihreätaikkainen mies, Mallin, ilmestyy ruutuun, kannattaa häntä jututtaa välittömästi. Hän antaa tehtävän: vie metallitanko kauppiaille Market Placella olevaan kauppaan. Kauppias antaa sinulle palkkioksi rahaa ja jalokiven.

Tärkeintä on etsiä käsiinsä kylän seppä, joka löytyy joko pajastaan, kapakasta tai kylän kaduilta. Sepän paja on hassussa kaksikerroksisessa talossa, jonka läpi menee tie. Jos hän on kotona, alasimen pauke kylä kuuluu kadulle.

Seppää, Luthernia, jututtamalla selviää ensimmäinen tehtävä. Rohdoskaupan pitäjä, Goewin, on kadonnut ja hänet pitää löytää. Ensiksi on selvitettävä mitä tytölle on tapahtunut, joten mars kadulle kyselemään. Jututa myös Lutherienin äitiä Catrionea, mutta varaa siihen aikaa: juttua piisaa. Nappaa mukaasi pajan lattialta tulukset (tinderbox).

Severed Arms -kapakasta löytää yhden mielenkiintoisen tuttavuuden, naisen nimeltä Edwina. (Amiga-versiossa Eileain). Edwinalla on omat käsityksensä Goewinin kohtalosta, kannattaa kuunnella muttei uskoa. Muut hahmot eivät ole juurikaan hyö-

dyksi, joten seuraavaksi etsimään Mallinia.

Mallinilta irtoaa tiedonmuru: Morkus saattaisi tietää jotain. Morkuksen löytää Magpien tavernasta. Hän on hassu mies, jolta ei irtoa tietoja helpolla. Ensin siis juttelua kaksi kertaa, sitten lahjontaa ja viimein paljastuu mitä tyttöraasulle on tapahtunut. Skorlit ovat raahanneet hänet vangiksi!

Takaisin Luthernin luo kertomaan huonot uutiset. Miehellä on idea, josta saattaa olla apua: täytyy etsiä Grub ja kysyä häneltä "black goatista". Muistatko miehen, joka makaa kaivon vieressä Magpien tavernan edessä? Hän on Grub, ja puhuttuasi hänen kanssaan palaa Luthernin pajaan. Kaivattua taikuria ei ole näkynyt, mutta Severed Armsissa neulojaan kitkutteleva Edwina tietää jotain asiasta. Häneltä Diermot saa haltuunsa taikurin päiväkirjan.

Kenties taikurin muodonmuutosputelista olisi hyötyä Goewinin vapauttamisessa. Mene Magpien tavernaan jälleen kerran, tällä kertaa jututtamaan Nellietä. Kauppialta saatu jalokivi löytää täältä käyttönsä, sillä vastalah-



Kaupungissa kuljeskellaan kaduilla ja piipahdetaan välillä sisään.



jaksi Nellie antaa pullon. Pullon sisältö on sen verran ytyä ainetta, että Diermotissa ei ole tarpeeksi juoppoa sen tyhjentämiseen. Sepässä riittää miestä siihenkin, joten Luthernin etsintään vain. Kun pullo on tyhjenetty, on aika ryhtyä murtovarakaaksi ja murtautua ex-taikurin taloon, joka on Market Placella kaupan vieressä.

Ratpouchilla on tiirikoinnin taito hallussaan, joten käskemällä häntä käyttämään tiirikkaa lukkoon ovi aukeaa. Partioivia skorjeja kannattaa varoa, kun on päässyt sisään. Talon sisällä on jännä aparaatti, josta saa mutaatiolitkua – taikajuomaa, jolla pelaaja muuttuu Selenan kopioksi. Tutki päiväkirjaa, käytä

tinderboxia öljypolttimeen, ja sen jälkeen tyhjä pulloasi laitteen oikeassa reunassa olevaan tappiin.

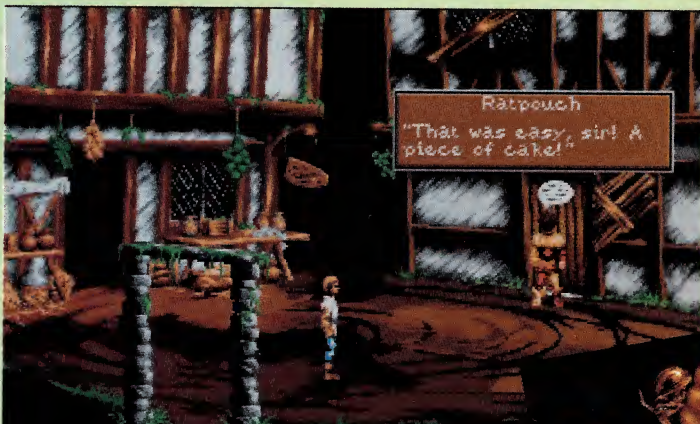
Juo litku ja muodonmuutoksen jälkeen ravaa kaupungintaloon (joka toimii skorlien tukikohtana) ja mene sisälle. Sieltä löytyy kahden vartijan välistä kaivattu Goewin. Vapauta tyttö ja poistu ulos.

Muodonmuutosjuoman vaikutus lakkaa itsestään jonkin ajan kuluessa, ja loppuaika kannattaa käyttää hyväkseen liikkumalla ympäriinsä ja jututtamalla kaikkia pelihahmoja.

## Onko vastavarkaus rikos?

Kun Diermot on palautunut omaksi itsekseen, on syytä mennä katsomaan Goewinia, jonka löytää omasta pikku kaupastaan tai kävelämästä jostain kylän kaduilta. Pienen keskustelun tuloksena Goewin kiittää lämpimästi, ja jokin syttyy Diermotin sydämessä. Onko se rakkautta? Tämän pienen herkän tuokion jälkeen käy lukemassa munkkien talon seinään kiinnitetty viesti, ja sitten etsi Mallin jälleen kerran käsiisi. Paha kyllä Mallin on kylän asukkaista liikkuvaisiin, ja aina kateissa kun häntä kaivataan – "kauppoja" hieromassa kai.

Kunhan mies löytyy kannattaa häntä jututtaa, sillä Mallinilla on vaikea identiteettikriisi ja hän kaipaa taas kuriiria. Aiemmin aikaansaatu luottamus on nyt syytä rikkoa, sillä Mallinin antaman kirjan hyödyllinen määränpää ei suinkaan ole Mallinin määräämä Morkus, vaan kirjan alkuperäiset omistajat – mun-



Ratpouch-apuri murtautuu käskystä taikurin taloon.





Kaivopiha Luren malliin.

kit. Kirja mukanaan heidän majapaikkaansa pääse sisälle, ja Toby-munkki ilahtuu kovin kirjasta. Älä anna kirjaa Whelk-munkille! Kun juttelet hetken Tobyn kanssa, hän paljastaa, kuinka Selenasta voi päästä eroon, tai pikemminkin kuka voi tehtävässä auttaa: Weregaten takaisissa luolissa asuva lohikäärme. Ensimmäinen on saatava tarvittavat ainekset, jotta kärmee saadaan huumatuksi.

Palaa Goewinin luo ja pyydä tarvitsemasi aineet. Kerro että niitä tarvitaan lohikäärmettä varten. Valitettavasti cowbane on loppunut, joten sitä täytyy lähteä hankkimaan. Jos olet aiemmin jututtanut Catrionaa eli Luthernin äitiä, voit pistää Ratpouchin hommiin: tell ratpouch to go to the forge, and then ask catriona for cowbane, and then go to smithy street, and then get cowbane, finish. Ratpouch käy hakemassa ainekset, tai voit hakea itsekin. Kun cowbanea viimein on hallussa, anna aines Goewinille, joka kassaa taian.

## Smaugin luo

Lohikäärmeen luo johtava ovi on tiukasti kiinni, eikä kukaan tiedä kuinka se aukeaisi. Hmm, Severed Arms -kapakassa olutta kittaavalla Ultar-barbaarilla oli kova yritys lohikäärmeen tappamiseen. Siispä sinne jututtamaan äijää.

Sitten katsomaan lohikäärmeportilla olevia gargoyleja (pat-saita), keskusteleminenkin onnistuu. Ilmenee että gargoylet eivät saa avata ovea miehille (man = suom. ihminen, mies; onkohan gargoyleilla ongelmia kieliopin parissa?). Kuka olisi-kaan kaunein naispuolinen kyläläinen? Goewin! Mars Goewinin kauppaan auttavaa kättä pyytämään.

Goewin suostuu tarjoukseen, joten portille odottelemaan hänen saapumistaan. Kun Goewin ilmestyy, pyydä häntä puhumaan gargoyleille, jotka avaavat oven. Mars sisälle.

Sisältä löytyy sarja luolia, joiden molemmissa päissä on ovet, ja kaksi pääkalloa, joilla kontrolloidaan ovien asento (kiinni/auki). Toiseen luolaan pääset, kun menet sinne ja pyydät Goewenia vääntämään edel-

lisen luolan kalloja. Sama on toistettava vihreässä ja sinisessä luolassa. On syytä panna muistiin kallojen asennot ja testattava kussakin huoneessa pull/push-käskyjen vaikutusta kunkin kallon asentoon. Toiminnot eivät nimittäin ole yhtäläisiä. Sinisen luolan jälkeen tulee vastaan pikuruinen mustahko luola, jossa kannattaa tilanne tallentaa ennen jatkamista.

Uudessa luolassa lohikäärmeen rauhaa vartioi jokin outo olio, pitkän miekan kanssa. Onnekseni Diermot löytää lattialta kirveen. Seuraa henkeäsalpaava taistelu, jonka pelaaja pystyy voittamaan muutaman yrityksen jälkeen. Sitten vain lohikäärmettä häiritsemään. Vanha kunnan mato vetää sikeitä, mutta on oltava nopsa ja käytettävä taikalitkua lohikäärmeeseen ja käskettävä sitä auttamaan. Lohikäärme kertoo vanhoista ajoista, ja paljastaa mitä Selenalle on todellisuudessa tapahtunut. Lisäksi Diermot saa kätevän esineen, maagisen kiven, jossa on lumous jolla päästään Selenan aivoituksista eroon.

Nyt lohikäärmeen voi antaa jatkaa nukkumistaan. Ulospääsy sentään on helpompaa kuin sisääntulo.

## Linnaan vie tie

Kun hallussa on viimein kapine, jolla Selenaa saadaan aisoihin, on ongelma linnaan pääseminen. Kuinka livahtaa sisälle? Ensimmäinen kuitenkin Luthernin luo kertomaan uutiset. Kun Mallin sattuu kohdalle kannattaa pistää hänen vinkkinsä korvan taakse, ja viipottaa kylän kaupan vierustalle käyttämään epäilyttäviä skorlpartioita. Kun yksi ilmaantuu paikalle ja menee kauppaan sisälle, katso ikkunan läpi, mitä siellä tapahtuu. Odottamisen pituus on aivan turuista kiinni.

Salakuunnellessa kauppiaan ja skorlin keskustelua paljastuu, että skorlitkaan eivät diggaa Selenaa, ja haluavat päästä hänestä eroon. Ewan-kauppiaan pitäisi kavuta tynnyriin ja surmata Selenaa, mutta tämä rooli sopii paljon paremmin Diermotille. Kun skorli tulee ulos juttele ensin hänen kanssaan, sitten mene kauppaan ja puhu Ewanin kanssa. Sitten tynnyriin, seuraa animaatio.

Lohikäärme odottaa, jos voitait taistelun.

## Se viimeinen taisto oli kauhia

Linnassa Diermot löytää itsensä kellarista. Vilkaise ensin vasemmasta reunasta olevaa tynnyrikasaa ja mene sitten oikealle keittiöön. Ota pihdit (tongs), tutki pöydällä lojuvaa raatoa ja ota siitä roikkuva läski (fat) irti (yksi pienen pieni pikseli muun roinan seassa!). Puhu sen jälkeen Minnowin, keittiöpojan, kanssa. Kerro että olet tullut liiskaamaan Selenan (come for Selenaa) ja pyydä houkuttelemaan vartija-skorli viinikellariin sanomalla että joku odottaa siellä. Kun poika poistuu, palaa kellariin ja käytä pihtejä vasemmalla olevan tynnyrin tulppaan (bung), sitten piiloudu huoneen oikeaan reunan tynnyrien taakse. Kun skorli tulee ja lähtee katsomaan viinitynnyriä, vilistä keittiön kautta pakoon.

Keittiön takaa löytyy pikku huone, josta menee portaat ylös ja ovi eteenpäin. Mene ovesta saliin, jossa skorlit vielä kuorsaavat edellisillan bailujen jäljeltä ja edelleen oikealle vinssi-huoneeseen. Vinssin vipu on aika jäykkä, joten käytä läskiä siihen ja käske sitten Minnowia vetämään siitä. Käytä (operate) samalla itse vinssiä, ja laskusilta Selenan torniin laskeutuu. Nyt skorlien läpi takaisin, yläkertaan ja vielä kerran ylös laskusillalle. Tallenna ennen sinne astumista.

Nyt alhaalla olevalla laskusillalla odottaa viimeinen vastus: samanlainen otus kuin lohikäärmeen vartija. Kun siitä on selvitty, on jäljellä koitos Selenan kanssa. Heitä Gethrynin silmää Selenaa päin.

Mitä sen jälkeen seuraa? Mitä skorleille tapahtuu? Saavatko Diermot ja Goewin toisensa? Mitä Morkukselle, kylän petturille, tehdään? Jääköön salaisuudeksi...

Jukka O. Kauppinen





Liity sinäkin säästäjien "jengiin" ja säästä ostamalla Komentokekuksesta.  
**Yli 55.000 asiakasta luottaa Komentokeskukseen.**  
**JO lähes 8 vuotta luotettavaa postimyyntiä. Kolmas liike avattu Turkuun!!!!**

Malli	386/40SX	386/40	486/50	486/66
Keskusmuisti	1MB	4MB	4MB	4MB
Cachemuisti	16KB	256KB	256KB	256KB
Kovalevy	80MB	80MB	80MB	80MB
Käteishinta	7350,-	8790,-	10900,-	12750,-
Ennakkohinta	6890,-	8150,-	9995,-	11950,-

Vakiokokoonpano kaikissa koneissa: 14"SVGA värinäyttö, 1MB SVGA näytönohjain Trident 8900, Honeywell Opto-mekaaninen HIIRI, Honeywell näppäimistö, pöytäkotelo, 2xRS, 1xCentr., 1xpeliportti, 3,5"/1,44MB levyasema, DR. DOS 6.0 käyttöjärjestelmä, NERO 2000 suom. tietovisailu, Suomi- Englanti sanakirja, 2 VUODEN TAKUU, paitsi hiirellä ja näppäimellä 3 vuotta. Ennakkomaksulla 30-40 pv:n toimitusaika. Myös osamaksulla.

### Lisäoptiot koneisiin: Matikkaprosessorit:

4MB lisää muistia	+1000,-	286/20 MHz	495,-
120MB kovalevy	+670,-	386/33 MHz	750,-
170MB kovalevy	+950,-	386/40 MHz	850,-
200MB kovalevy	+1400,-	386SX/33MHz	850,-



### EMOLEVYT:

Slimline kotelo	+100,-	386SX/40 MHz 16Kb Cache	995,-
Minitower kotelo	+100,-	386/40MHz 256Kb Cache	1690,-
Tower kotelo	+650,-	486SX/25MHz 128Kb Cache	1790,-
MS DOS 5.0	+150,-	486/50MHzDX2 256Kb Cache	4995,-
Fax/Modeemi	+500,-	486/50MHz 256Kb C. + Icecap	6395,-
Windows 3.1	+350,-	486/66MHzDX2 256KbC+ Icec.	6795,-
5,25" levyasema	+450,-		
Lomittamaton näyttö	+400,-		
CD-ROM asema	+1500,-		



### KOVALEVYT:

80MB/17ms AT/IDE	1750,-
100MB/15ms AT/IDE	2295,-
120MB/16ms AT/IDE	2695,-
170MB/13ms AT/IDE	3195,-
200MB/13ms AT/IDE	3495,-
340MB/13ms AT/IDE	6750,-

### Optomekaaninen hiiri

Honeywell

295,-

### Näppäimistö

Honeywell 345,-

Molemmilla 3v. takuu

### Mitsumi CD ROM

levyasema

VAIN 1595,-

### Windows 3.1 + hiiri

450,-

### Microsoft hiiri

495,-

### DISKETIT:

3,5"	DSDD	3,00	2,50
	DSDD PRECISION	4,50	3,90
	DSDD Dyan form.	6,00	5,50
	DSDD 3M	6,00	5,50
	DSDD Maxell	6,00	5,50
	DSHD	5,00	4,50
	DSHD PRECISION	7,90	7,30
	DSHD Dyan form.	9,50	9,00
	DSHD 3M	9,50	9,00
	DSHD Maxell	9,50	9,00
	DSHD Dyan 4MB	37,00	35,00
5,25"	DSDD	2,00	1,80
	DSDDCommodore	3,50	2,90
	DSDD Precision	3,50	2,90
	DSHD	3,50	3,20
	DSHDPRECISION	4,50	3,90
	DSHD Dyan Form.	7,50	6,50
	DSHD 3M	7,50	6,50
	DSHD Maxell	7,50	6,50



Hinnat ovat yksittäishintoja 10 ja 100 kpl erissä.

Amiga 500 + TV modulaattori + ohjelmapaketti (hyöty + peli)	2395,-
Amiga 500Plus +modulaattori + ohjelmapaketti (hyöty + peli)	2795,-
Amiga 500 + Stereo/Väri monitori + ohjelmapaketti (hyöty + peli)	4250,-
Amiga 500Plus + Stereo/Väri monitori + ohjelmapaketti (hyöty + peli)	4550,-
Amiga 600 KYSY TARJOUS eri malleista!!	

SEGA Megadrive + Sonic	895,-
SEGA Game Gear	795,-
Atari LYNX	695,-
SUPER Nintendo 16-bittinen	995,-
Paljon pelejä ja tarvikkeita Konsoleihin ja sikahalvalla. Myös käytetyt	

### TARVIKKEET:

PUHD.DISK.3,5"	19,-	HUOLTOIMURI	55,-
PUHD.DISK. 5,25"	19,-	MONITORI FILTER	89,-
HIIREN PUHD.SARJA	40,-	MONITOR FILTER OPT.	495,-
HIIRIMATTO	19,-	PRINTERIN ALUSTA	45,-
RANNETUKI	45,-	MONITORIN ALUSTA	105,-
		NÄPP.LAATIKOSTO	195,-
		ASIAKIRJAN PIDIKE	29,-
		PÖLYSUOJAT Aik.	20,-
		Paperi 1000kpl	75,-

### MODEEMIT:

2400 BD/9600BD Faxmodeemikortti	550,-
Ulkoiset mallit	KYSY!!
9600/14400BDmallit	KYSY!!

Modeemikäyttäjän opas suom. 125,-

### DISKETTIKOTELOT:

3,5"	8KPL+PAPERIN PIDIKE	25,-
	20KPL KIRJAMALLI	25,-
	8KPL KIRJAMALLI	25,-
	80 KPL	49,-
	120 KPL	65,-
	POSSO 150 KPL	165,-
5,25"	2KPL KIRJAMALLI	10,-
	100 KPL	49,-

### PRINTERIT:

MT 81 9-neulainen Testivoittaja	1095,-
MT 82 24-neulainen + ark.syöttö	2695,-
HP Deskjet 500	2990,-
HP Deskjet 500 Color	3990,-
HP Laserjet 4 600DPI	12995,-
Canon BJ10EX mustesuihku	1950,-
Canon BJ20 mustesuihku	2895,-

# KOMENTOKESKUS OY

Postimyynti:

PL 391, 90101 Oulu

PUH: 981-371000

FAX: 981-371011

Myymälät:

Oulu, Asemakatu 9

Puh: 981-371000

Fax: 981-371011

Helsinki:

Snellmaninkatu 25

Puh: 90-1354831

Fax: 90-1354839

Turku:

Maariankatu 3

Puh: 921-503778

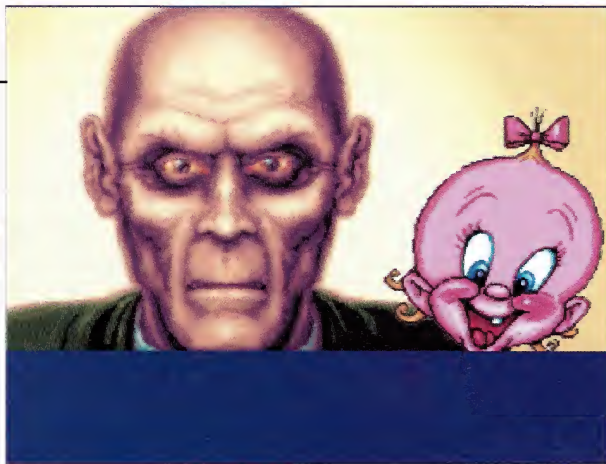
Fax: 921-503778

KAIKKI HINNAT SISÄLTÄVÄT LVV. PIDÄTÄMME OIKEUDET MUUTOKSIIN ITSELLÄMME!





## 1992



**S**inne hulahti sitten vuosi 1992. Muutama softatalo hävisi konkurssin syliin, vielä useampi vaihtoi isiyhtiötä ja osa alkoi itsenäisiksi yrittäjiksi. Tahtia se ei haitannut, pelejä tippui ihan mukavasti ja yleensä ottaen ihan mukaviakin.

### Amigan uusi toivo

Loppuvuodesta viisi vuotta vanha Amiga-teknologia sai sen pistisruiskeen, jota oli jo pari vuotta toivottu. Amiga 1200 tarjoaa kunnolla uudistuksia, huomasti nopeamman prosessorin ja on suunnattu kotikoneeksi. Commodoren varovaisen arvion mukaan 60 prosenttia vanhoista Amiga-peleistä toimii uutukaisessakin.

Amiga 1200 saattaa, mikäli Commodore ei taas onnistu muunaamaan jollain sille luonteenomaisella tavalla, olla se pelastava enkeli, joka pitää Amigan pelikartalla tulevina vuosina. Jos Commodore olisi ovela, se satsoi vihdoinkin ja viimein ostaakseen keulakuvakseen vaikka Zoolin ja työntäisi pennosia Konamille, jotta Elite II julkaisitaisiin vain Amiga 1200-versiona.

Atari yrittää paluuta omalla superkoneellaan Falconilla, mutta suoraan sanoen tuskin onnistuu.

PC-koneet senkun menestyivät, mutta tuskin oli 286:t vaihdettu parempiin, kun varsinkin loppuvuonna alkoi ilmestyä ilmiselviä 486-pelejä.

### Myöhässä jälleen

Totuttuun tapaan viime vuoden odotetuimmista (ja muista) peleistä ainakin puolet tuli pahasti myöhässä ja kolmasosa siirtyi tähän vuoteen. Jälkimmäisen ryhmän odotetuimpia lienevät Frontier – Elite II, Strike Commander ja Lemmings II.

Kiristynyt paine konsolipuolelta aiheutti Amiga-peleissä uuden toimintapeliaallon, joka tuotti sellaisia helmiä kuin Adams Family, Parasol Stars, Zool ja Putty. Vuoden ennakkomainostetuin peli, U.S. Goldin Streetfighter II yllätti olemalla kerrankin ensiluokkainen käännös ja lohdutti SuperNES-versiota kadehtineita. Vaikka se ehti ulos vasta pari viikkoa ennen joulua, se tämänhetkisten tietojen mukaan pamahti jouluykköseksi.

Amigaan ilmestyi konsolihtavien pelien lisäksi nippu alansa priimaedustajia. Sensible Soccer pieksi Kick Offin, Formula One Grand Prix teki high scoren formulapeleissä ja Wizkid sai ainakin peliarvostelijat onnesta sekaisin. PC:stä portatut käännökset onnistuivat odotettua paremmin, jopa Wing Commander.

PC-peleistä nousi esiin sellaisia lajityyppejä uudistajia kuin Civilization, Falcon 3.0 ja Ultima Underworld. Sen sijaan Ultima VII ja Darklands jakoivat pelikansaa rajusti kahtia. Seikkailupelikakkua jakamaan ilmestyi menestyksekkäiden Sierran ja LucasArtsin lisäksi jakamaan nippu uusia yrittäjiä, varsin hyvällä menestyksellä. Vuoden musta hevonen oli Star Control II, josta ainakin tämän lehden himopelaajat saivat pahan unet-

tomuustartunnan. Musta hevonen 2 oli shareware-yhtiö Apogee, jonka Wolfensteinit ja Commander Keenit ovat jo legenda.

Huonojakin pelejä valitettavasti vielä ilmestyi. Tosin rahat pois-lisenssinimellä-huijauksia ei tullut kuin kourallinen, ja itse asiassa hyviä lisenssipeljäkin saatiin aikaiseksi. Rutkasti puffatuista Legends of Valour valitettavasti jätti lupauksensa lunastamatta, ja ensimmäinen AD&D-kultalaatikkojen jälkeinen peli Spelljammer oli vaimea esitys.

Pelivuosi -92 oli siis varsin makoisa, ja tänäkin vuonna ilmestyy pelejä, joilta odotan varsin paljon. Eli: X-Wing, Elite II, Strike Commander, Wing Commander III, Privateer, A-10 Warthog, (nyt täytyy vaihtaa genreä) Ultima Underworld II ja monta, monta muuta.

### Ilahduttavaa kehitystä Suomessa

Vuosi 1992 oli itse asiassa varsin merkittävä vuosi Suomen tietokonepelaajille. Ala ikäänkuin astui Eurooppaan, yhtä vuoden muotitermiä lainatakseni, eikä Suomi enää ole pelien kehitysmaa.

Tietokonepelien hintojen tipuminen kansainvälisen vertailun kestäväälle tasolle oli ilahduttavaa, samoin kun tietokonepelien esiinmarssi kirjakauppojen ja kodinkoneliikkeiden takanurkasta muun muassa Anttilaan. Suomi sai myös (taas) oman ohjelmistotalon. Toivottavasti Bloodhouse onnistuu siinä missä Avesoft ei.

Suomessa mediat tuntuivat kärsivän konsolivinoutumasta:

aina kun pelaamista käsitellään, tietokonepelit jäävät muutaman lauseen tasolle ja loppujuttu käsittelee pääasiassa konsoleita. Sitä se kunnon PR tekee. Tilanetta korjasi tietokonepeleille alkuvuodesta perustettu oma lehti, jonka saama vastaanotto todisti, että tapahtumasta iloitsi joku muukin kuin yksi "sata peliä – kuusi sivua" -ongelmasta turhautunut pelitoimittaja.

Eipä tässä enää puutu kuin joku Game Masterin tapainen TV-ohjelma, niin tietokonepelit astuvat metsistä seurapiireihin. Vaan mitäpä voi odottaa ihmisistä, jotka murhasivat Star Trekin, jotta Kauniit ja rohkeat-ManitBoisMegavisa saa lisää elintilaa?

### UUODEN BONUSJUORU

On vihdoinkin paljastunut, miksi Windows ja OS/2 yleensä tehtiin: hyötyohjelmistotalot pelkäsivät, että PC-koneiden status laskee, koska pääasiassa pelaajat tarvitsivat 386/486-koneita, äänikortteja sun muuta. Tarvittiin siis "vakava" hyötyohjelma, joka vie suhteettomasti kiintolevytilaa, toimii parhaiten mittavilla lisälaiteinvestoinneilla ja jolla saa 386/486-koneiden myyntiin vauhtia. Oikea tasapaino saavutettiin sillä, että kuka tahansa osaa käyttää sitä, mutta toimintakuntoon saattamiseen tarvitaan kallista konsulttia.





## PELI henki

**A**ina kun jokin ilmiö yleistyy maailmalla, psyko-, sosio- sun muut logit nostavat varoittavan sormensa pystyyn ja ennustavat ihmiskunnan tällä menolla taantuvan lobotomia-toipilaiden asteelle. Näin on käynyt niin automobiileille, televisioille kuin tietokoneillekin. Yhteistä näille korvessa huutaville äänille on ollut se, että ne eivät ole tienneet mitään siitä ilmiöstä, josta ovat varoittaneet. Autoista he menivät esimerkiksi toteamaan, että autojen kehitys pysähtyy, kun ne saavuttavat 80 kilometrin tuntinopeuden. Yli 80 kilometriä tunnissa liikkuvan ihmisen uskottiin nimittäin kuolevan.

Mutta totta toinen puoli. Tutkimuksissa on todella löydetty ihmisryhmiä, joka viihtyy niin hyvin tietokoneiden parissa, että voidaan puhua riippuvuudesta. Koska ryhmän ulkoiset tunto-merkit sopivat hyvin esimerkiksi allekirjoittaneeseen (ja eräaseen toiseen toimituksen jäsenen), en voi väittää pitäväni kaikesta lukemastani. Jos ette halua tietää enemmän itsestänne, kehoitan lopettamaan Pelin Hengen

# Voitko olla erossa tietokoneestasi?

●● Käynnistätkö aamulla ensin tietokoneen ja vasta sitten kahvinkeittimen? Pystytkö pitämään näppisi irti näppäimistöstä koko päivän? Keskusteletko mielummin koneesi kuin muiden perheenjäsenten kanssa? Jos vastaus-stringisi sisältää merkkijonon: "YYY", on syytä epäillä, että olet riippuvainen tietokoneestasi.

lukemisen tähän ja siirtymään sarjakuvalistan pariin. Toisaalta on syytä muistaa, että ihmisiä tutkittaessa on aina kyse tilastoista eli tuloksia ei voi soveltaa yksilöihin. Tietotekniikan vaikutusten tutkimus on myös sen verran tuore ala, että tämän päivän totuus voi huomenna osoittautua eilisen erheeksi.

### Miten tunnistan itseni

M. A. Shottonin artikkeli Computer Dependency: The Ultimate Interaction kuvaillee ryhmää, jonka jäsenet ainakin omasta mielestään ovat riippuvaisia tietokoneista. Jotain perää arvioissa on, sillä he kuluttavat keskimäärin 21 tuntia viikossa oman tietokoneensa ääressä. Kontrolliryhmäksi koottu joukko tavallisia tietokoneen omistajia istuu vain 6 tuntia viikossa kotikoneen monitoria tuijottaen.

Ensimmäiseksi tutkimuksessa pyrittiin selvittämään, millaiset ihmiset eivät tule toimeen ilman tietokonetta. Tärkeimmäksi yhteiseksi tekijäksi osoittautui, että he kaipaavat jatkuvasti uusia älyllisiä virikkeitä. Esimerkiksi urheiluharrastukset eivät innosta. Tämä älyllisten haasteiden tarve on sinänsä ymmärrettävää, sillä tietokoneista riippuvaiset henkilöt ovat tutkimuksen mukaan älykkäämpiä, itsevarmempia, itenäisempiä ja mielikuvitukseksikaampia kuin keskivertosukankuluttajat.

Joka tapauksessa tietokoneista riippuvaiset ihmiset etsivät näitä älyllisiä virikkeitään yksin, sillä sosiaalista kanssakäymistä vaativat harrastukset eivät heitä kiinnosta. Sen sijaan heidän vapaa-aikansa kuluu

**Varoitus:** Tätä lukiessa voi veronpaine nousta yli sosiaali- ja terveysministeriön määrittelemien suositusarvojen. Pelit-lehti ei vastaa pinnan palamisesta eikä korvaa sen seurauksena revittyä lehteä.

matemaattisten pelien, tieteiskirjallisuuden, filosofian ja teknologian tutkiskelun parissa.

### Mistä riippuvuus syntyy....

Selvä, tunnistit siis itsesi: Nyt tulee se hankala osa. Shottonin mielestä tietokoneriippuvuuden syyt löytyvät nimittäin lapsuudesta. Tietokoneista riippuvaiset koehenkilöt kuvasivat haastatteluissa vanhempiaan kylmiksi, etäisiksi ja autoritäärisiksi – ainakin

useammin kuin vertailuryhmän jäsenet. Etenkin isien osuus riippuvuuden syntyyn on tutkimuksen mukaan merkittävä.

Eikö Shottonille ole tullut mieleen, että koe- ja vertailuryhmän väliltä löydetty ero voi johtua siitä samasta luonteenpiirteestä, joka saa jonkun kiinnostumaan tietokoneista? Tämä samainen luonteenpiirre voi saada heidät myös kokemaan ihmissuhteensa eri tavalla, mukaanlukien suhteen vanhempiin. Tämä tapa kaataa syy kaikesta lapsuuden traumojen ja isien kasvatusvirheiden niskoille alkaa ottaa pikku hiljaa kupoliin. Minä en ole lapsenakaan ollut mikään sätkynukke, jota kohdellaan niin tai näin. Olen tietäkseni myös itse vaikuttanut siihen, millainen isä- ynnä äiti- ynnä kummin-kaimasuhte minulla on ollut.

Joka tapauksessa Shotton vetää tuloksistaan sen johtopäätöksen, että jos ei tule toimeen vanhempiensa kanssa, ei tule toimeen muidenkaan ihmisten kanssa. Krhm.



## Miten oireista paranee

Miksi pitäisi parantua? Siitä huolimatta, että tietokoneista riippuvaiset ihmiset ovat Shottonin mielestä ihmissuhdevammaisia, he pärjäävät erittäin hyvin koulussa ja jatko-opinnoissa. Heillä ei välttämättä ole niin paljon ystävää kuin muilla, mutta ne harvat ovat sitäkin parempia. Yhtä suuri osuus riippuvaisista henkilöistä oli naimisissa kuin kontrolliryhmän jäsenistä, eikä heillä ollut tiillään sen useampia avioeroja kuin muillakaan ihmisillä.

Sinänsä Shotton on ihan inhimillisillä linjoilla, sillä eräiden muiden tutkijoiden mielestä kiinnostus tietokoneita kohtaan on pikemminkin neuroottinen tai patologinen oireyhtymä kuin isä-suhteen laukaisema selviämiskäsitelmä. Lisäksi Shotton todistaa, etteivät tietokoneet sinänsä ole syy niistä riippuvaisen henkilöiden oireisiin. Päinvastoin, tietokoneet ovat lopultakin tarjonneet heille mahdollisuuden toteuttaa itseään.

Ennen kotitietokoneita monet niistä nyt riippuvaiset henkilöt olivat äärettömän onnettomia ja turhautuneita ihmisiä. Vasta nyt he ovat löytäneet harrasteen, joka vastaa heidän tarpeitaan. Shotton ihmettelee, miksi aktiivista tietokoneharrastusta pidetään joissakin piireissä niin vahingollisena. Monet ovat hänen mielestään yhtä lailla riippuvaisia "jalkapallosta, oopperasta, kyyhkysistä tai jopa muista ihmisistä". Eikä siinä nähdä mitään omituista.

Että semmoisia psykologit tuumivat tietokoneaktiivien päämenoksi. No, eivät ne televisiollekaan mitään mahtaneet, vaikka kaikki taannoin yhteen kuoroon huusivat tv:n pelkillä olemassaolollaan tuhoavan kansakunnan henkisen selkärangan. Ja kuten jokainen voi ympärilleen katsomalla todeta, kaikki on yhtä hyvin kuin aina ennenkin, vaikka ensimmäinen tv-sukupolvi on jo työelämässä – vai onko?

**Wexteen, velho**



## Vakoojamme tiedottaa

Kuten taannoin tuli paljastettua, Pelin Hengen agentti on soluttautunut pelaamaan oululaisen Midnight Sun Gamesin pyörittämiä postipelejä. Suurisuuntaisempi juttu aiheesta on luvassa joskus keväällä tai kesällä, mutta väliaikatieltä kerrottakoon seuraavaa.

**Kruunujen saari**, yksinkertainen fantasiamaailmaan sijoittuva strategiapeli on edennyt vaiheeseen, jossa huomio on siirtynyt NPC-armeijoista eli örkeistä, haltioista ja kääpiöistä itse asiaan eli muiden pelaajien valtakuntien murskaamiseen. Fiksut hoitavat tämän diplomaattisesti eli juonivat naapurinsa sotiin keskenään ja kokoavat kaikessa rauhassa armeijan, jolla sodan heikentämä voittaja lopulta tuhoaan.

**Teknocidessä**, simppeleissä sci-fi-pelissä on ammuttu jo ensimmäiset antimateriaohjukset naapureiden silmille. Samalla säännöt ovat kuitenkin muuttuneet monipuolisemmiksi, mikä voi muuttaa vakiintuneita voimasuhteita.

Ensimmäinen **Olympos**, antiikin Kreikkaan sijoittuva haastava strategiapeli on pääsemässä vasta vauhtiin, ja sekin hieman vajaalla pelaajaporukalla. Onneksi pelialueen kartasta on ollut helppo rajata osa pois pelin siitä kärsimättä. Olympos on MSG:n omaa tuotantoa, ja koodista on löytynyt vielä pari bugia, jotka eivät ole kuitenkaan näkyneet kuin kierosten venymisenä parilla päivällä. Olympoksen monipuoliset säännöt ja laaja käskyvalikoima lupaavat kuitenkin hyvää, jähkä pelaajien kaupunkivaltiot saavat Hermeksen armollisella avustuksella taloutensa kuntoon. Peliin numero kaksi otetaan ilmoittautumisia vastaan.

MSG:n valikoimiin on tulossa jatkossa myös uusia pelejä. Pelin Henki ottaa lisäksi mielellään vastaan tietoja muista Suomenniemenellä käynnissä olevista postipeleistä.

## Amok tarjoilee kotoista kauhua

Suomessa on tehty suomalaisia sarjakuvalehtiä niin kauan kuin joku tässä maassa on rohennut sarjakuvatuksia harrastaa. Ja jokainen lehti on kaatunut joko tason tai talouden lopulta pettäessä. Kaikkeksi onneksi alan synkkä historia ei ole pelottanut uusia yrittäjiä. Muuten olisimme jääneet paitsi Amokista, Book Studion kunnianhimoisesta kauhusarjakuvalehdestä, jossa vain **Stephen Kingin** novellit ovat tuontitavaraa.

Amokin laadun ankkuriksi ja vastaavaksi toimittajaksi on saatu värvättyä Mustanaamion piirtäjänä parhaiten tunnettu **Kari T. Leppänen**. Leppäsen lisäksi sarjakuvista vastaavat esimerkiksi **Jukka Murtosaari**, **Jari Rasi** ja **Ilkka Ruokola**, jonka Senkka on jo kauan ollut yksi Suomenniemen hilpeimmistä stripeistä. Käsikirjoittajana on kunnostautunut suomalaisen kauhun ja veripaltun ammattilainen, **Kari Nenonen**. Väheksyä ei sovi myöskään Stephen Kingin novelleja, jotka jo sinällään riittävät ostovirikkeeksi monelle Kingin ystävälle. King kun on kirjoittanut paljon muutakin kuin tiilikiven kokoista kauhua.

Itse sarjakuvissa häiritsee hieman niiden lyhyys. Noin kymmenellä sivulla on vaikea kertoa uskotavaa tarinaa, ja mielestäni vain **Timo Mäkelä** onnistuu herättelemään kunnollisia väristyksiä. Lisäksi osa jutuista on suuresta tekstauksesta päätellen piirretty B5-kokoisia sivuja varten eli ne eivät ole näin A4-koossa aivan parhaimmillaan.

Amokin toinen numero antaa joka tapauksessa ounastella hyvää, sillä niin linja kuin laatuakin on pitänyt. Useinhan alkuinnostuksessa saadaan kasaan yksi hyvä lehti, ja sitten taso urahtaa. Näillä näkymin Amok voi jatkaa juoksuaan pitkäänkin. Semminkin kun kakkosnumeroon on saatu jo kennon kansikuva. Ykkösen kansi oli koko lehden huonoin piirros.



# Uusi vuosi - aina edulliset hinnat.

## Alkuvuoden tärkeimmät pelit.

Saatavana myös muut uutuudet ja vanhemmatkin pelit. Pyydä peliluettelo tilauksesi mukana tai imuroi se modeemillasi.

### Amiga/ST

3D Construction Kit II	395,- /395,-
Amberstar	195,- /195,-
AMOS Professional	480,-
Assasin	195,-
Bat II	280,-
Caesar	240,-
Campaign	250,- /250,-
Chaos Engine	240,-
Civilization	280,-
Cool World	195,-
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	220,- /220,-
Curse of Echantia	280,-
Cytron	220,-
Epic	240,- /240,-
Fire & Ice	220,- /220,-
Flashback	250,-
Formula One Grand Prix (Microprose)	280,- /280,-
Great Naval Battles	
Hostile Breed	240,-
Humans	250,-
Indy - Fate of Atlantis Action	195,-
Indy - Fate of Atlantis Adventure	240,-
James Pond 2 Robocod	240,- /240,-
Jimmy White Whirlwind	
Snooker	250,- /250,-
KGB	240,-
Legend of Kyrandia	260,-
Lethal Weapon	195,- /195,-
Lotus 3	195,- /195,-
Motorhead	159,-
Nigel Mansell World Championship	195,- /195,-

Pinball Fantasies	220,-
Project X	220,- /220,-
Putty	195,-
Rampart	220,- /220,-
Shadow of the Beast III	195,-
Sim Earth	260,-
Space Shuttle	240,-
Space Shuttle	290,-
Special Forces (1 meg)	250,- /250,-
Sports Compilation	250,- /250,-
Streetfighter II	195,-
Trodders	195,-
Vikings	220,-
Wing Commander	250,-
Wizkid	220,-
Zool	220,-

### PC - Pelit 3.5"

3 D Construction Kit II	395,-
Aces of the Pacific	319,-
Airbuck	290,-
Alone in the Dark	319,-
Amazon	280,-
Atac	300,-
B-17 Flying Fortress	319,-
Bane of the Cosmic Forge	300,-
Bat II	300,-
Birds of Prey	300,-
Caesar	290,-
Campaign	290,-
Captive	280,-
Castles II	260,-
Challenge of the Five	
Realms	300,-
Chessmaster 3000	300,-

Civilization	300,-
Cobra Mission	280,-
Crisis in the Kremlin	300,-
Crusaders of the Dark	
Savant	300,-
Curse of Enchantia	280,-
Daemongate	290,-
Dark Half	240,-
Darklands	330,-
Darkseed	300,-
Dark Sun	
Dream Team (kokoeima)	250,-
Dungeon Master	250,-
Eternam	250,-
F-15 Strike Eagle III	330,-
Fantastic Worlds	300,-
Flashback	280,-
Formula One Grand Prix	280,-
Front Page Football	300,-
Games - Summer Challenge	280,-
Gateway	280,-
Great Naval Battles	300,-
Humans	250,-
Island of Dr. Brain	290,-
Jimmy White Whirlwind	
Snooker	290,-
Johnny Castaway	
KGB	300,-
King's Quest VI	330,-
Laser Squad	250,-
Laura Bow II - Dagger of	
Amon Ra	300,-
Legend of Kyrandia	280,-
Legend of Valour	280,-
Lethal Weapon	240,-
Links 386 Pro	330,-

Lost Files of Sherlock Holmes	319,-
Lost Treasures of Infocom	330,-
Lost Treasures of Infocom II	300,-
Lure of Temptress	280,-
Might & Magic IV	319,-
Nigel Mansell World Championship	250,-
Power Politics	290,-
Quest for Glory III	300,-
Rex Nebular	300,-
Robosport	280,-
Siege	290,-
Space Quest V	300,-
Special Forces	300,-
Spellcasting 301	280,-
Spelljammer	300,-
Star Control II	290,-
Steel Empire	290,-
Summoning	280,-
Task Force 1942	319,-
Tornado	319,-
Two Towers (Lord of the Rings II)	260,-
Ultima Trilogy 2	300,-
Ultima Underworld	319,-
V for Victory	280,-
Wayne Gretzky Hockey III	295,-
Waxworks	260,-
World Tennis	
Championships	280,-
WWF Wrestling II	280,-
X-Wing	300,-

Lista on laadittu pelitalojen saatavuustietojen perusteella ja muutokset ilmestyvät aikatauluissa tai saatavuudessa ovat mahdollisia. Jos listasta puuttuu hinta, sitä ei ollut tiedossa painatushetkellä. Muutakin kuin listassa ilmoitettuja uutuksia on saatavana - ja tietysti myös vanhoja pelejä. Aina kannattaa kysyä.

## FRONTIER

(Elite 2)

Tulossa pian PC, Amiga, ST

**VARAA OMASI HETI  
- HANKIT SEN KUITENKIN.**

## MAXIMUM OVERKILL

Jämerin PC:n helikopterisimulaattori

**299,-**

Amigaan Salora-monitori  
kaapeleineen

**1295,-**

PC Multimedia-pakkaus  
**FUSION PACK**

**4990,-**

Pro Audio Spectrum 16 + Sony CD-ROM-asema  
sekä iso annos CD-ROM-ohjelmistoa

**GRAVIS ULTRASOUND**

16-bittinen äänikortti  
nyt saatavana

**1495,-**

Kysy **VAIHTOTARJOUSTA**

Commodore 64 Amigaan, Amiga PC:iin  
**P.S. Vaihkokoneet tietysti edullisesti...**

**KONSOLIKUUKAUSII**

KAIKKI varastossa olevat Nintendo 8-bit/16-bit/Game Boy- ja Sega Master/Megadrive/Game Gear-  
tuotteet **TARJOUSHINTAAN**. Tule käymään tai soita!

## OTA YHTEYTTÄ!

Modeemilla: 931- 130 538

arkisin 18-08, viikonloppuna la 15-ma 08  
2400 baud/7/n

Tiedot tuoreista uutuuksista - jatkuva päivitys.  
Tuoteluettelot  
Ainutlaatuiset erikoistarjoukset  
Tilauspalvelu  
Kysymyspalvelu

**Tammikuun etu**

Tilauksesi mukana saat  
**ETUSETELIN,**  
jolla jatkossa saat  
mainioita alennuksia.

## TRIOSOFT

PL 78, 33211 TAMPERE

**POSTIMYYNNIN TILAUSPALVELU TAMPEREELLA  
ARKISIN 8-20, LAUANTAISIN 9-15.**

Liikkeet avoinna arkisin 10-18, lauantaisin 9-15

Kuninkaankatu 10, 33210 TAMPERE, puh. 931-130 292 • Kultarikontie 1, 01300 VANTAA, puh. 90-835 566 • Aleksanterinkatu 20, LAHTI, puh. 918-752 8566



# PELIT

## ★ posti

**K** iitoksia, rakkaat lukijat jälleen kerran runsaasta postista. Hyvin monessa kirjeessä kysytään, tuleeko se ja se peli sille ja sille koneelle. Keräsin parin lehden ajalta näitä kysymyksiä, tässä tulevat. Mutta ensin se osoite:

**Pelit  
Posti  
PL 64  
00381 HELSINKI**

### Tuleeko?

#### Amigalle:

1. Ultima VII ei tule. 2. Dark Seed on tulossa. 3. King's Quest VI tulee ehkä, jos Sierra saa Amiga-ohjelmointinsa kuntoon. 4. Quest for Glory 3 sama juttu. 5. Dragon's Lair II on jo. 6. Sherlock Holmes tuskin. 7. Lord of the Rings on jo, ja osa II on tulossa. 8. Secret Weapons of Luftwaffe ei tule. 9. B-17 Flying Fortress tulee pian. 10. Aces of Pacific ehkä, mutta vaatinee kolmetonnisien. 11. Falcon 3.0 ei. 12. F-15 Strike Eagle III tuskin. 13. F-117A Nighthawk olisi varmaan jo tullut, jos olisi tullakseen. 14. Tornadosta ei ole tietoa, eikä uskalleta arvata. 15. Harrier Jump Jet teorissa kyllä. 16. Life and Death 2 voipi olla.

#### PC:lle:

17. Indy 3 VGA-versiona on ollut jo kauan. 18. Zool tuskin. 19. Fire & Ice tulee. 20. Mega-lo-Mania on jo ilmestynyt.

### Äänikortista

Millaista on äänikortin asennus? Voiko SoundBlaster Pro2 -kortin liittää autoradion kaiuttimeen? Lisätkää peliarvosteluihin niiden vaatima PC-laitteisto. Julkaiskaa enemmän vinkkejä!

PC-fani

Ähkintää ja puhkuntaa, koska ei saa PC:n kuorta irti. Itse äänikortti sujahtaa paikalleen helposti, tarvitaan vain ruuvimeisseli. Liittäminen kaiuttimiin riippuu autoradion liittimisestä, tarkista. PC-laitteiston mainitseminen, jos peli vaatii tavallista enemmän. Vinkkejä julkaistaan mahdollisimman paljon!



### Vastaus "Seikkailijalle"

Vastaus "Seikkailija jo vuodesta -84":lle Pelit 6 sivu 67: Pelit-lehden ratkaisut eivät suinkaan palvele piraatteja. Jokaisella itseään piraattina pitävällä henkilöllä on käytössä modeemi, jolla peliratkaisut saa, jos vain haluaa. Ei ole mitään syytä väittää Pelit-lehden jotenkin avustavan piraatteja! Ratkaisujen hankkiminen modeemin avulla ei tietenkään ole vain piraattien touhua. Kuka tahansa modeemin omistaja voi imuroida ratkaisuja ja/tai vinkkejä yleisiin peleihin monista purkeista.

Oikotie onneen

Toimitus on samaa mieltä. Pyrimme sitä paitsi pitämään ohjekirjasuojaukset salassa.

### "Pelit-pohja"

Todella huonoille peleille voisi antaa oman, "Pelit-pohja"-merkinsä.

TeeVee ehdottaa

Aika hauska idea, suunnitelkaapa meille logo!

### Koripalloa

Mitkä ovat kolme parhaita koripallopelejä ST:lle?

Erkki-merkki

Uh, ei tule mieleen edes yhtä koripallopelejä.

### Upeeta, mahtavaa

Missä mahtavat viipyä upeat Pelit-lehti kansiot, joihin voisi säilöä tähän mennessä ihmisen parhaan keksimän julkaisun. Olisi nimittäin jälkipolville edes jotain kaunista ja arvokasta perittävänä.

Huolestunut

Tulossa ovat heti alkuvuodesta. Mainostamme sitten lehdessä. Hanki nyt kuitenkin lapsiparoille muuttakin perittävää...

### Tiedot nippuun

Miten olisi, jos kokoaisitte tunnetuimpien pelifirmojen sekä suomalaisten pelien maahantuojaan osoitteet. Vaikka yhteen lehteen ja yhdelle sivulle, siististi nippuun. Jos joku niitä (minä) joskus tarvitsisi, niin jo löytyisi. PC, Personal Complex

Mihin ihmeeseen niitä tarvitsisit? Sitä paitsi tiedot vanhenevat (osoitteenmuutokset yms) hyvin nopeasti. Pelien maahantuojaan osoitteet selviävät ilmoituksista, ja ne pelifirmat, jotka postia haluavat, julkaisevat osoitteensa pelien mukana.

### Uusi PC:n omistaja

Olen tiedonhaluinen vasta PC:n saanut, joka haluaisi tietää vastaukset seuraaviin kysymyksiin:

1. Pitääkö peleihin ostaa erillisen "pelikortti"?
2. Entä tarvitseeko peliohjain jonkinlaisen kortin?
3. Minkä hintaisia em. kortit ovat?
4. Voiko SoundBlasteriin liittää tavalliset kaiuttimet?
5. Jos peli tukee esimerkiksi Rolandia, saako äänet tulemaan SoundBlasterilla?
6. Pitääkö pelit siirtää kiintolevyille?
7. Pyöriikö Ultima VII 386/33 MHz hyvin?

Tietämätön

1. Ei. 2. Kyllä, mutta useissa äänikorteissa se on mukana. 3. Kysy kauposta, noin 600-2500. 4. Voi, (mitkä ovat "tavalliset"?). 5. Jos peli tukee myös SB:ia. 6. Pitää. 7. OK.

### Let us make...

Ei julisteita, korkeintaan kerran vuodessa jättijuliste, jonka toinen puoli olisi omistettu postille, siihen suostuisin jopa minä. Paljonko kirjeitä tulee postipalstalle kuukaudessa?

Jan Edelman, Suomi

Kiitos Jan pitkästä kirjeestä. Julistet-

ta harkitsemme edelleen. Postiin tulee kirjeitä 5-10 per päivä.



### Isälle

Kannattaako 286:lle ostaa Microprosen Grand Prixä tai Toyota Celicaa? Pyöriikö tahmaamatta? Miten isän kaaliin saa taottua, että nyt pitäisi ostaa 486?

Nuhapumpun omistaja

Kyllä ne pyörivät. Älä välitä, ei meidänkään "isät" ymmärrä vielä 486:n tarpeellisuutta. Vakavasti puhuen, kun hankit uutta konetta, kyllä se 386(SX) riittää, ja niitä saa nyt jopa halvalla.

### Niko, Niko

Niko, Niko, kerro nimes, onko huomenna Amiga up? En kelpuuta vastausta nimestäsi "etsivä löytää".

Codename:BCV

Ei kun ihan totta, Niko Nirvi on ihan oikea nimi. Miten niin etsivä, ei tarvitse muuta kuin kääntää sisällysluettelosivu esiin ja katsoa apinalaatikosta...

### Hinnoista

Nimimerkki "mystistä" sai irtonumeroiden hinnaksi 180 markkaa. Minä sain tämän vuoden hinnaksi 169,90 markkaa, koska tänä vuonna ilmestyy vain 7 numeroa ja ensimmäinen numero maksoi vain 19,90. Muina vuosina tilaus tosin tulee halvemmaksi.

Väke -386

Tänä vuonna ilmestyy todella 7 numeroa, mutta tilaus käsittää 8 numeroa, eli numero 1/93 kuuluu hin-



taan ja tilaukseen. Tilaukset tehdään 12 kuukauden jaksoissa, ei kalenterivuosittain.

## Vuoden peliarvostelija

Jos nyt kerran on Vuoden Peli -äänestys, niin miksei vuoden peliarvostelija -äänestystä? P.S. Lehtenne on mahtava!

Sky destroyer

Jos Nnirvi ei voittaisi, se ottaisi loparit. Siksei.

## Pisteistä vielä

Uusi pisteytys? No, onhan se parempi, mutta pääkirjoituksen jutussa menttiin metsään. Arvostelujen teksteissä alle 70 on jo aika roskaa. Mielestäni keskinkertainen tarkoittaa keskivertoa, ihan OK:ta, vielä ostamisen arvoista peliä. Kyseenalaistan muuten koko huippupeliarvosanan, jos muutos tehtiin sen takia. Pyytellen vielä konsoleita ja sarjista lehteen.

Jerico

Roskaan törmättiin joskus viitisen vuotta sitten kaupallisten pelien kohdalla, nykyisin enää harvoin. Pelitalot panostavat enemmänkin laatuun kuin määrään, ja suuri syy pelin pisteiden putoamiseen on usein selvä keskeneräisyys tai idean puute. Roska saa sen 15 pistettä edelleen. Muutos tehtiin lukijoitten painostuksen takia, ei pelkän huippupeliarvon.

## Ehdotuksia

Luinpa tässä postipalstaa (6/92) ja näin jutun "nitajassa vikaa". Katsoin keskiaukeamalle ja totta tosiaan: aukeama oli irti! voisitte laittaa julisteen lehteen, niin keskiaukeama saisi irrota. Postipalstaa saisi suurentaa ja vähentää peliarvosteluita. Sivumäärää voisi lisätä ja lehti ilmestyttyä 12 kertaa vuodessa. Konsolit ovat kyllä ihan hauskoja, mutta en silti haluaisi niitä tähän lehteen. Lehtenne on muuten tosi hyvä.

TS

Kiitos, kiitos, suuuuuri kiitos, TS. Minä ja Niko otamme yhteen, kumpi on tärkeämpää, posti vai arvostelut. Vähitellen, teidän rakkaiden lukijoiden ihanien kirjojen tulvavyöryn myötä saanen vallattua puolet lehdestä postille...

## Tennistä

Nimimerkille "Nimetön", joka kirjoitti Pelit kutoseen: kyllä Ubisoftin Pro Tennis Tour 2 PC:lle on sama peli kuin Great Courts II. Mukava tennispeli, suosittelen. Kannattaako ostaa Ultima Un-

derworldia, kun minulla on 16 MHz:n 386SX-kone? Onko A-Trainin tosiaan niin huono, kuin Pelit 6 väittää?

Live long and prosper

Hmmmm...alkaa se siinä ja siinä jo olla. On se niin huono, emme valehtele. A-Trainin idea on hyvä, mutta siitä puuttuvat tapahtumat ja yllätyksellisyys. Siitä tulee nopeasti tylsä.

## Expanded memory

Minulla on AT 10,5 MHz/EGA, ja ostin Wing Commander 1:n ja Secret Missionin. Asensin pelin kiintolevylleni ja yritin konfiguroida grafiikkoja sekä ääniä. Kun olin "convertannut" graafikat EGA:lle, yritin käynnistää pelin "wc".llä. Peli herjasi kylmästi "No expanded memory detected". Mitä pitäisi tehdä?

XX

Wing Commander vaatii toimiakseen liki 600 kiloa perusmuistia, mutta jos haluaa nauttia mainioista ääniefekteistä ja kivasta musiikista on lisämuistia syytä olla kaksi megaa. Valitettavasti AT:ssa yläraja on yksi mega.

## Mahdotontako?

Onko peliä mahdotonta pelata ilman lisälevyasemaa, jos peli vaatii sen? Auttaisiko kiintolevy? Eräs lukija

Hyvin pelikohtainen kysymys. Riippuu siitä, lukeeko kannessa "needed" (tarvitaan) vaiko "recommended" (suositellaan).

## Turhaa ja pöljää

Numerossa 4 oli kysymys Lost Dutchmanin koodista, ettekä tienneet siitä. Eikö teillä pitäisi olla tieto kaikista peleistä?

Raita

Voi hyvänen aika, voittaisimme Tupla & Kuitin heti, jos tietäisimme kaiken kaikista peleistä. Ymmärrät-hän, ettei se millään ole mahdollista. Mutta paljon me kuitenkin tiedämme, vai mitä rakkaat lukijat?

## Juttuehdotuksia

Näistä pitäisi tehdä juttuja: 1. Postimyynti, sillä se on nykyään mätää bisnestä. Toimitukset ovat niin ja näin, pelejä mainostetaan jopa vuosi etukäteen jne. 2. Pelaamisen hardware, jolloin mikä kone & äänikortti -kysymykset vähenisivät. 3. Piratismi. Kiusaus on kova!

Jerico

Kaikki juttuehdotuksesi ovat maanmainioita. Ne ovat listallemme, palauttamme asiaan.

## Ammatit

Mitkä ammatit teillä siellä Pelit-lehdessä on?

Star Trekkeri Paraisilta

Ihan nimimerkin vuoksi Nnirvi vaati kysymyksesi julkaistavaksi. Mitkähkö ovat meidän ammatit? Katso apinalaatikosta.

## Sivistyssanoja

Olkaa ystävällisiä ja jättäkää sivistyssanapröystäilyt sinne sivistyssanakirjaan. Ja jos niitä käyttelette, vääntäkää selitystä rautalangasta. Kiitoksia. Se on ihan turhaa spekulointia sekundaarisilla funktioilla. Harrastakaa vain tuota innovaatioita tuottavaa kliseilyä, mutta älkää yhtään ihmetelkö, jos lukijakunta muuttuu tuonne parinsadan ÅO:n kieppeille.

Harri Kulmala

Mutta sehän juuri on tarkoituksemme: nostaa lukijoiden sanavarastoa huomasti (90 %) ja älykkyyssosamäärää vähän (50 %).

## Amiga 1200

Milloin Amiga 1200 tulee Suomeen?

King

Keväällä joskus.



## Tetris-ennätykset

Joku kyseli aikoja sitten Tetris-ennätyksistä. Minun ennätykseni, Amigalla, on -3911. Pisteet alkaivat vähetä 32 768:ssa, ja minus-merkki ilmestyy eteen. Joten ennätykseni on 61 600 pistettä. Tulos syntyi puolen vuoden unettomuuden jälkeen. Palkat eivät muuten putoile satunnaisesti.

Simo H.

Jaa... Minun pitänee vielä pelata.

## Ratkaisuja

Voisitteko julkaista ratkaisun peliin A, B, C, D, ja niin edelleen ja niin edelleen.

Toimitus itse

Emme julkaise ylläolevan kaltaisia kirjoja, eli kun joku toivoo jotain ratkaisua, mutta kirjaamme ylös kaikki ja keräämme toivelistaa. Ja sitten julkaisemme, jos paljon toivotaan.

## Amigan kiintolevy

Voiko kaikki Amigan pelit kopioida kiintolevylle? Mitä tarkoittaa peliarvosteluissa "tukee kiintolevyä"? Mitä ominaisuuksia kiintolevy parantaa?

Masa

Ei voi, selviää ohjekirjasta. Tukee kiintolevyä tarkoittaa, että sen voi kopioida kiintolevylle. Kiintolevyltä pelaaminen on nopeampaa, eikä ranne väsy levykkeiden vaihtamisessa.

## Ratkaisuihin ei kuvia

Ottakaa kuvat ratkaisuisista pois ja painakaa teksti pienellä, niin ei tule kiusausta katsoa, jos itsellä on vielä peli kesken.

Rigor Mortis

Ja myykää seuraavaksi suurennuslasia mukaan, vai?

## Amiga-laajennuksia

Minulla on Amiga 500 ja siinä kiintolevy. Haluaisin laajentaa chip-muistia vähintään 1,5 megatavua. Myydäänkö missään lisämuisteja, jotka laajentavat chip-muistia?

Lisää chippiä

Riippuen siitä, kuinka vanha koneesi on, saatat joutua vaihtamaan myös Agnus-piirin. Chippiä (lisämuisteja) myydään alan liikkeissä. Katso lehdessä olevia ilmoituksia.

Miten saan Amigastani yhden megatavun Amigan?

Tietämätön

Hankkimalla lisämuistia. Katso edellinen kysymys ja vastaus.

## Omia pelejä

Haluaisin tehdä hyvän seikkailupelin. Mitä ohjelmia siihen tarvitsen? Minulla on Amiga 500.

Seikkailupelien sankari

Tarvitset ohjelmointikielen. Helpoin lienee AMOS, joka on BASICin tyyppinen, pelien tekemiseen suunniteltu ohjelmointikieli. Mutta älä silti kuvittele että se on helppoa! Seikkailupelin tekeminen vaatii verta, hikeä ja kyyneleitä. Ja ohjelmointitaitoa.



## Pelien koodit

Mitä tehdään eri pelien koodeilla? Ratkaisujen yhteydessä mainitsette ne, mutta olisi kiva tietää, mitä ne tarkoittavat. Voisitte laittaa esimerkiksi ensimmäiseen numeroon edellisen vuoden aikana ilmestyneiden pelien nimet, konemerkit ja pienen English Summaryn tapaisen hyvin lyhyen arvostelun.

Tri Ultima

Koodilla voi päästä hyppäämään jollekin tietylle tasolle, se voi tehdä kuolemattomaksi, sillä voi päästä muuttamaan hahmons ominaisuuksia... riippuu koodista. Kokeile niin selviää!

Vuoden aikana ilmestyneitä pelejä tuskin alalle luetella, siihen menisi suhteettomasti aikaa, vaivaa ja tilaa. Sen sijaan vuoden sisällysluetteloa, josta selvisi kaikki vuoden aikana julkaistut jutut, arvostelut ja ratkaisut voisimme harkita. Haluatteko?

## Indyn ratkaisussa virhe

Pelit 6/92:ssa olleessa Indy Atlantiksen läpeliuhojeissa oli virheitä. Kirjan etsintä Barnett Collegessa tapahtuu oikeasti näin:

Azoreilla asuva Costa paljastaa jutullessaan kokoelman nimen,

jossa kyseinen Platon kadonnut kirja on. Tämä nimi pitää kirjoittaa ylös tai painaa tiukasti mieleen. Lehdessä olleissa ohjeissa annettiin ymmärtää, että kirja on aina samassa paikassa. Näin ei kuitenkaan ole. Kirja voi olla joko kaatuneessa hyllyssä, lukitussa arkussa ylhäällä laatikon takana tai vahakissapatsaassa. Jokaista näistä paikoista pitää ensin katsoa (look) ja jos ne ovat samaa kokoelmaa, jonka Costa sanoi, aukaista. (Hylly ruuviavaimella, arku avaimella ja patsas polttamalla uunissa.)

Lisäksi ohjeessa väitettiin, että kiviakemian saa Trotterilta vain vastaamalla hänen kysymyksiinsä Sophiana. Helpompi tapa on mennä ensin Algeriin ja suoraan Omar Al-Jabbarin antiikkiliikkeeseen. Nappaa sitten kauhunaamari seinältä ja lähde pois kaupasta. Omar kuitenkin pysäyttää sinut, mutta kyselyäsi naamarin hintaa, hän antaa sen sinulle ilmaiseksi. Lähde sitten Monte Carloon ja etsi Trotter. Vie hänet sisälle ja sano Sophialle, että hoidat homman. Ota kaapista taskulamppu ja kiskaise lakana vuoteesta. avaa laatikko seinällä ja käännä katkaisijaa. Pue lakana ja naamari yllesi ja sytytä taskulamppu. Loppu sujunee itsestään.

Pyytäisin vielä toimitukselta, et-

tä tarkistaisivat hieman lehteen pääsystä aineistoa...

Eräs, vaan ei varas

Olemme erittäin pahoillamme. Meidän huomasimme virheet... valmiista lehdestä. Kiireessä tapahtuu kaikenlaista.

## Teenkö pelit itse?

Kannattaako pelit tehdä itse vai kokea ostaa niitä? Tuleeko itseohjelmien pelistä yhtä hyviä kuin ostetuistakin? Tarvitaanko pelin tekoon ohjelmaa vai riittääkö AmigaBasic? Jos tarvitsee, niin mistä ohjelmia saa ja mitä ne maksavat?

Köyhä Amigisti

Kannattaako ostaa 3D-Construction Kit 2 ja millaisia pelejä sillä voi tehdä?

AA

Jos olet treenannut ohjelmointia vuosikautia ja tutustunut käyttämäsi koneen konekieleen, voi pelin tekeminen hyvinkin kannattaa. Vähemmällä kokemuksella tuloksesta ei varmasti tule kaupallisten tasosta. Basicilla saattaa kovan optimoinnin jälkeen saada kelvollisen PD-tasoisin pelin, mutta ei sitä pelitaloilta kannata tyrkyttää. Suosittelavin ohjelmointikieli on konekieli, jolla saa tehokkainta koodia. Laajalti

käytetyt kielet kuten C-kieli ovat helpompia mutta tehottomimpia, kaupallista jälkeä niilläkin voi saada. 3D-Construction Kitillä saa mukavaa jälkeä omaksi ja muiden iloksi PD-saralla levittämiseksi mutta pelin laatu ja näkö riippuu omasta taidosta ja halusta käyttää tuntikautia pelin kasaamiseen. -JOK

## Amigako kuollut?

Minulla on Amiga 500 ja yhden megan muisti. Tekeekö koneella enää mitään, ilmestyykö siihen enää lisälaitteita?

Haudatako Amiga?

Koneellasi tekee yhtä paljon kuin ennenkin, ja aina vain enemmän kun tutustut siihen. A500:ia on maailmalla 2-3 miljoonaa kappaletta, joten ohjelmia, lisälaitteita ja hyötyohjelmia sille tulee ilmestymään vielä vuosikausienkin päästä. Ainoa missä se häviää nykyajan suurille Amigoille ja PC-koneille on prosessoriteho, joten älä masennu vaan kehittä itseäsi. -JOK



# Ratkaisupalvelu

Alla olevassa listassa on lueteltu pelit, joista Pelit-lehdellä on läpeliuhojeet. Jos haluat ratkaisun peliä, tee seuraavasti:

1. Laita kuoreen osoitteeksi **Pelit-lehti, ratkaisupalvelu, PL 64, 00381 HELSINKI.**

2. ja tämän kuoren sisään kuori, jossa on kirjepostimerkki ja kuoren päälle oma nimesi ja osoitteesi.

3. Maksa pankkiin tilille PSP 1771 613 kaksikymmentä markkaa per ratkaisu.

4. Kirjoita maksukuittiin tiedotusosaan haluamasi ratkaisun nimi. Laita maksukuitti kuoreen!

Tämän vuoden Pelit-lehdissä julkaistut ratkaisut eivät kuulu ratkaisupalvelun piiriin.

Bad Blood	King's Quest IV	Space Quest I
Castle Master	King's Quest V	Space Quest II
Champions Of Krynn	Larry I	Space Quest III
Chaos Strikes Back	Larry II	Space Quest IV
Codename: Iceman	Larry III	Space Rogue
Dallas Quest	Mars Saga	Times Of Lore
Elite	Millenium 2.2	Ultima III
Eureka	Police Quest I	Ultima V
Future Wars	Police Quest II	Ultima VI
Hero's Quest I	Pool Of Radiance	War In Middle Earth
Hitch-Hikers GTTG	Quest For Glory I	Warhead
Hobbit	Quest For Glory II	Wasteland
Indiana Jones & LC	Shadowgate	Zak McKracken

# POSTIPELIT

KOKELE TAITOJASI SAMASSA PELISSÄ KYMMENIEN INHIMILLISTEN VASTUSTAJIEN KANSSA



## Kruunujen saari

Fantasiamaailmaan sijoittuva sotastrategiapeli täynnä diplomatiikkaa, toimintaa ja taistelua. Kruunujen saaren kuningas on kuollut ja sota valtaistaimesta alkanut. Olet pienen provinssin paroni ja hallimassasi on vain hiukan maata, linnoitus, 4 armeijaa ja 2 kapteenia. Kuningakseen saatottamiseksi sinun täytyy valloittaa 100 maan aluetta, mikä ei kuitenkaan ole helppo tehtävä, sillä vastassasi ovat 35 maan paronin voimat pahammattakaan oikeasta, kääpiöistä ja haltioista menestyäkseen sinun täytyy mm. valloittaa alueita ja vihollisvoimien linnoituksia, rakentaa uusia armeijoita, laivoja ja maatiljoja sekä tietenkin liittoutua toisten paronien kanssa vihollistesi pään menoksi. Pelin säännöt ovat helpot ja pelikierros maksaa 8 mk.

TEKNOICIDE (25 pelaajaa) Nopeatempoisen ja helppo science fiction sotapeli. Aloitusmaksu 20 mk (sis. ohjekirja, aloitusilanne ja 2 pelikierrosta) ja kierrosmaksu 8 mk. OLYMPOS (50 tai 100 pelaajaa) Antikin Kreikkaan sijoittuva vaativa strategiapeli. Aloitusmaksu 30 mk (sis. ohjekirja, aloitusilanne ja 2 pelikierrosta) ja kierrosmaksu 10 mk.

Helpoiten liityt peleihimme lähettämällä meille kirjeen tai kortin, jossa ilmoitat nimesi ja osoitteesi sekä pelin, johon haluat liittyä. Mikäli pelissä on aloitusmaksu, muista laittaa kirjekuoreen myös tarvittava rahasumma setelirahana. Kruunujen Saareen voit ilmoittautua myös puhelimitse. Mikäli et ole vielä varma asiasta, soita ja kysy lisää posti pelaamisesta ja peleistämme tai lähetä meille kortti ja pyydä ilmainen peliesitteemme.

MIDNIGHT SUN GAMES

PL 554

90101 OULU

PUH: 981 - 338557



# max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks,  
nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

**P**ekka & Make ahke-  
roivat sekä vinkkien  
määrässä että laadus-  
sa ja ansaitsivat siitä  
hyvästä hienot Pelit-  
colleget. Soittakaapa toimitukseen!

Ja vinkkejä odotellaan edelleen  
osoitteeseen:

**Pelit**  
**Max & Moritz**  
**PL 64**  
**00381 Helsinki**

**Max**

## Secret Weapons of the Luftwaffe

Jos sinulla on joku pilotti, jolla on reipas kasa ilmavoittoja, mitaleita ja kaikkea muuta kivaa, etkä halua luopua hänestä, tee näin: luo kolvolle tai diskille hakemisto nimeltään esimerkiksi ROSTER. Mene sitten siihen hakemistoon, missä sinulla on SWOTL, ja etsi pilottisi nimi DIRillä. Kun olet löytänyt pilottisi ja tiedoston tunnuksen, kopioi se juuri luomaasi hakemistoon. Sitten vaan nuijimaan vihollisia taivaalta.

Aina muutaman onnistuneen tehtävän jälkeen kannattaa kopioida pilotti talteen rosterihakemistoon. Jos pilotti sattuu kuolemaan tehtävässä, kopioit pilotin Roster-hakemistosta SWOTL-hakemistoon kuolleen pilotin päälle. Kun käynnistät tämän jälkeen pelin, pilotti keikkuu taas aktiivisena rosterissa.

Toinen vaihtoehto pilotin säilömiseen on kopioida pilotti Roster-hakemistoon ja käyttää REN-komentoa pilotin uudelleen nimeämiseen. Sitten kopioit uudelleen nimetyn pilotin takaisin SWOTL-hakemistoon.

Suosikkit tehtävienkin muuttelu onnistuu. Kaikki tehtävät on säilötty MIS-alihakemistoon, mutta oman suosikin etsiminen sieltä saattaa

osoittautua tuskalliseksi prosessiksi! Kun lemparitehtävä on löytynyt, kopioi se SWOTL-hakemistoon. Sen jälkeen muokkaat sitä tehtäväedito-  
rilla sellaiseksi kuin haluat. Tallenna tehtävä sen alkuperäisellä nimellä. Kopioi se sitten takaisin MIS-alihakemistoon ja korvaa siellä oleva vanha tehtävä uudella.

Tehtävän selostustekstit ovat myös muokattavissa. Käynnistä joku tekstieditori ja muokkaa tekstiä ihan miten vaan. Mutta muista, että yhdellä rivillä voi olla vain noin 40 merkkiä. Teksti kannattaa tallentaa puhtaana asciina.

**W-P K**

## Willy Beamish

Jos et halua jäädä odottamaan koulun päättymistä, ota pulpetistasi puupalikka ja valkoinen kynä. Piirrä kynällä puupalikkaan ja mene ovesta, kun opettaja nukkuu. Sitten näytä talonmiehelle puupalikkaa. Anna vessassa pelisi Spiderille. Jos et pääse vessaan, vaan joudut rehtorin puhutteluun, anna hänelle peruukki.

**Petteri Suomalainen**

## Knightmare

Pelin alussa etsi puutarhasta iron key, mutta älä tuhlaa sitä, ennen kuin on todella tarvetta.

Puutarhan eräässä nurkassa on ovi, johon avain käy, mutta oven takana ei ole mitään hyödyllistä.

Tehtävässä Sword of Freedom on yksi vaikea paikka: kaivo. Sinulla pitäisi olla Healstone-sauva kädessäsi. Taio sauvalla cure ja pääset sisälle kaivoon. Kun olet löytänyt narrin, älä heittääkään sauvaa vaan tuhoa narri kylmällä teräksellä, ja näin sekä kolikko että sauva ovat sinun.

## Jones In The Fast Lane

Jos haluat tyytyväisyytesi nousevan nopeasti, osta lottoarpoja ja toista sitä kunnes voitat 5000. Kun sinulla on paljon rahaa, vuokraa kalliimpi asunto, ja osta jääkaappi (refrigerator). Nyt voit syödä Black's Marketin halvempaa muonaa Monolith Burgerin roskaruuan sijasta. Jotta pääsisit tehtaalle pääjohtajaksi (general manager), sinun täytyy lukea kaikki kirjat ja käydä useassa paikassa töissä, kokemuksen vuoksi. Tarvitset myös parhaat vaatteet olaksesi johtaja.

**Pekka & Make**

## Dark Queen of Krynn

Tee ensin kuusi hahmoa, väännä ominaisuudet kahdeksaantoista. Tilttaa kone ja ota käsittelyyn kolmosdisketti. Save-hakemistossa on tiedostoja "hahmonimi.qch. Lataa jokin hahmo muistiin: lm hahmonimi.qch.0. Nyt pitäisi tulla ilmoitus, kirjoita jälkimmäinen luku ylös. Tutki muistia m-käskyllä eli m0, muistipaikasta 70 alkaen löytyy numero 12 jokaisessa muistipaikalla aina 7c:hen asti. Vaihda nyt numeroiden 12 tilalle 19. Paina esciä ja kirjoita m82. Vaihda tämä luku c8:ksi. Ja nyt tallenna tiedosto: sm hahmonnimi.qch.0 1Fa. (1Fa on luku, jonka kirjoitit ylös, se vaihtelee hahmolukosta riippuen.) Sen jälkeen lataa peli ja hahmot ja katso... Kaikki ominaisuudet jokaisella käsittelemälläsi hahmolla ovat 25 ja tietenkin bonukset mukaan luettuna ja hiparit 200. Nyt sinulla on jotain mahdollisuuksia tässä vaikeassa pelissä.

**Mikko Kokko**

## Larry 3

Hauskasta pelistä löytyi kiva pieni bugi! Bambuviidakon selvitettyäsi juo vettä ja mene yksi ruutu ylöspäin. Mene kaaren taakse ja ota

## Dune

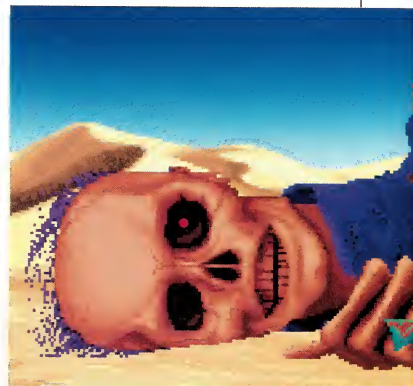
Käy joka vuorolla palatsissa, kuuntele mitä perheenjäsenilläsi on kerrottavaa ja tottele heitä. Kun sinun käsketään mennä autiomaahan, jätä ystäväsi linnan edustalle ja käppäile pari ruutua. Odota iltaan ja huomaat, että sinulla on telepaattisia kykyjä. Aluksi kannattaa laittaa fremenit työskentelemään spicen kanssa, mutta heti kun Harkonnenit lähettävät uhkauksiaan ala kouluttaa Gurneyn kanssa fremeneitä taistelijoiksi.

Kun pääset luolaan, jossa on Chani, ota hänet mukaasi. Hän ei kuitenkaan tule mukana autiomaata kauemmaksi, joten jää autiomaahan ja odota jälleen iltaan ja intiimimpiin tunnelmiin. Sen jälkeen et pääse Chanista eroon millään.

Kun olet löytänyt luolan, jossa Chani isä tekee tutkimustaan ekologian hyväksi, lähetä miehiä sinne ja muuta heidän työtehtävänsä ekoksi. Siirrä heidät sellaiseen paikkaan, jossa ei ole paljon spiceä. Lähetä aika ajoin taistelijoita etsimään Harkonnenien paikkoja, ja hyökkää niihin suurella porukalla. Katso välillä tilastoja, ja kun ne näyttävät sinun hyväksesi 40 %, kerää kaikki perheenjäsenesi kokoon jonkin luolaan (Duncan, Jessica, jne.). Puhu heidän kanssaan, kunnes joku heistä sanoo, että olisi aika hyökätä Harkonnenien pääpalatsiin.

Lähetä KAIKKI armeijasi sinne ja puhele taas vaikka Stilgarin kanssa ja odota kunnes hän sanoo, että armeijasi on tuhonnut Harkonnenien suojakentän, ja marssi sisään heidän palatsiinsa... Onkin jo loppuseurujen aika.

**Pekka & Make**



kään saadaksesi uuden avaimen. Paina 2, 4, 4, 2, 2, 1, 1, 1, 3, 3, 3, 4 ja paina nappia seinässä. Paikasta nimeltä Hunt for a Switch selviää, kun painaa nappia (vipua) seinässä, etsii avaimen ja tunkee sen avainreiästä sisään. Sitten vain ovelle, joka aukeni juuri lähistöllä. Oven takana huoneessa on nappi, joten paina sitä ja palaa aivan tehtävän alkuun. Löydät uudet tikkaat alas.

**Ari Kylmänen**



sukkahousut pois. Mene sitten vemmalle, palaa takaisin. Ota sukkahousut pois uudestaan. (Paina F3.) Pisteitä tulee joka kerta lisää! Mene ylös ja ota rintaliivit pois. Mene alas ja taas ylös. Ota ne jälleen pois (F3). Eiköhän pisteitä kartu.

**Vili Ollila**

## A.T.A.C.

Oletko kyllästynyt siihen, että aina kun kuolet joudut aloittamaan alusta huonolla miehellä? Voit tehdä niin, että muutat sen tiedoston, jossa ukkosi tiedot ovat, eri nimiseksi. Sitten kun kuolet muutat tiedoston nimen takaisin ja edessäsi on taas täysissä voimissa oleva pilotti.

**Pekka & Make**

## Ultima Underworld: The Stygian Abyss

Joitakin mantroja:

LON = repair, GAR = axe, FAHM = missile, KOH = mace, HUNN = ap-praise, UN = charm.

## Warlords

Pelaa peliä, kunnes olet niin paljon niskan päällä, että muut pyytävät rauhaa. Hyväksy se ja siirrä vihollisen armeijat pois linnoistaan ja valtaa ne. Toista valtaustasi, kunnes olet ainoa Warlordi maan päällä...

Aluksi Herolla kannattaa kiertää kaikki kryptat ja temppelit, kerätä seuralaisia ja vallata neutraaleja linnoituksia Light Armyllä.

**Pekka & Make**

## Civilization

Säästöä lamaan: kun haluat rakentaa nopeasti esimerkiksi vähän rakennetun taistelulaivan, vaihda rakennushanke joksikin rakennukseksi, jonka valmistuminen kestää yhtä kauan (esimerkiksi katedraali) ja maksa se loppuun (maksaa noin 200-300). Vaihda se heti taistelulaivaan. Seuraavalla vuorolla laiva on jo valmis. Samaa voi tehdä muidenkin yksiköiden ja rakennusten välillä. Älä koskaan maksa yksikköä, joka ei ole valmistunut vielä yhtään vuoroa, vaan odota ainakin yksi vuoro ja hinta on paljon halvempi.

**T.T.Joki**

## Moritz

### Baal

Latauksen aikana paina hiiren oikeaa nappulaa loppumattomia elämiä varten kun ruutu tummenee. Toisessa luolassa on voimakenttä mistä näyttää olevan mahdotonta päästä eroon. Saadaksesi aikakoneen kappaleen sen taakse, yksinkertaisesti pudottaudu yläpuolella olevan puhelinkoppitasanteen oikealta puolelta.

### Barbarian

Pelin aikana kirjoita 04-08-59. Ruudun pitäisi muuttua harmaaksi. Jos niin käy, olet nyt haavoittumaton ja sinulla on loppumattomat elämät. Tappaaksesi lopussa olevan velhon, sinulla pitää olla kilpi. Kun hänen ammuksensa tulee sinua kohti, käytä puolustusikonina, ja ammus lentää takaisin häntä kohti.

## 4D Sports Boxing

Ota Boxing Nortoniin ja etsi CHALLENGE.DAT. Siellä on jokaisen vastustajan nimi. Poista nimen jälkeen kaikki normaalkokoiset kirjaimet ja numerot ennen seuraavaa nimeä. Näin vastustajat eivät ole päällisin puolin huonompia kuin ennen, mutta esimerkiksi The Champ lentää kanveesiin ensimmäisessä erässä.

**Antti Pilpu**

# Spellcasting 101

Saadaksesi surffilaudan sinun pitää käydä kokoushuoneessa (meeting room), jonne pääset seuraavasti: avaa luentosalin lattialuukku, jolloin pääset corn mazeen. Tee kartta mazesta ja kulje seuraavaa reittiä: thiswayout, jolloin avautuu lattialuukku, josta pääsee meeting roomiin. Sieltä löydät taian, jota käyttämällä saat kappaleesi surffilaudan. Surffilauta toimii siten, että käännät laudassa olevat osoittimet haluamasi paikan koordinaatteihin, jotka saat mukana tulleesta kartasta. Island of Lost Soles on vaikeahko, koska sen ratkaisut ovat osaksi: - piilosanoja (Herman = woman with her man) - nimiä, joilla ne esiintyvät elokuvissa tms. (Roger = rabbit) - johdettu esineistä (Jean = cotton cloth) - synonyymejä (Brook = stream) Huomaa, että mikään näistä esimerkeistä ei ole ratkaisu. Henkilöt palautetaan esimerkiksi näin: kabbul herman. Henkilöitä on yh-

teensä 80. Viestikeijut kyllä ilmoittavat kaikki nimet, mutta se vie aikaa, ja sinun on löydettävä paikka, missä kyseinen henkilö on. Jos et onnistu, tai viitsi, katso listaa: **Studiassa:** Blair, Cy, Humphrey, Mike, Carol, Melody, Noel, Winnie; **E-kellarissa:** Hardy, Daisy, Dusty, Goldie, Archie, Gabby, Connie, Betty, Lacey, Lucy; **Näyttämöllä:** Luville, Gylord, Lulu, Lorry, Mikey, Bobby, Billy; **Olohuoneessa:** Wilhelm, Buck, Pierre, Wilton, Kitty, Willie, William, Penny, Adlai, Adam, Nicholas, Jules, Wilbur, Wilma, Will, Ty; **Keittiössä:** Waldo, Pat, Sherry, Sty, Frank, Patty, Ricky; **Ullakolla:** Bo, Knute, Kermit, Tom, Bunny, Bill, Teddy; **Pihalla:** Carmen, Jack, Dolly, Matt, Jim., Peg, Belle, Mikey; **Joella:** Barb, Brooke, Clifford, Rod, Sandford, Bridgitte; **Rannalla:** Blaise, Bernie, Ashby, Charlie, Charlotte; **Metsässä:** Dawn, Ernest, Gail, Robin, Leif, Woodrow, Wolfgang.

XX

# Turrican 2: Final Fight

**Paina help** ja sitten 1, 1, 4, 2 ja escapea kaksi kertaa. Sinulla on kaikkea loputtomasti mutta pisteitä ei kartu yhtään!

Vinkkejä hirviöihin:

### Iso robotti

Varo putoilevia tippukiviä. Tähtää naamaan ja anna palaa! Käytä lasersädetä kun robo on paikallaan.

### Laser ufo

Pysy oikeassa reunassa, hypi ja ammu. Varo pommeja.

### Iso pää

Tähtää silmään. Ole valmiina muuttamaan hyräksi ja varo suusta tulevia ötököitä.

### Valvontakamera

Ammu siltä puolen minne 'silma' osoittaa ja varo lasersäteitä.

### Isoooooooooo alus

Tuhoa ensin laserit ja varo tarttumiskouraa. Käytä kaikki mahdolliset smartbommit ja pysy hyrränä kun koura yrittää kouria...

### Silmä röpötin

Super-easy kun sinulla on suurin laser. Ammu silmät HETI tai joudut

pian ku...liriin.

### Palapelialus

Liiku koko ajan ja ammu niitä osia jotka eivät ammu sinua.

### Halkioalus

Ammu keskellä olevaa osaa kun se tulee esiin ja ole varovainen.

### Metallilohhari

Ammu päähän ja varo liukuhinnaa.

### The Machine (Tadadaa!)

pään päällä tai tee jotain!!! Ammu ja hypi ja käytä Smartpommit nopeasti.

**Johan Pirskanen**

## Ninja warriors

Paina caps lock pohjaan ja kirjoita jokin seuraavista...

Snow White - Loppumattomat shurikenit

The Terminator - Kun kuolet niin ruumiinosasi pamahtelevat

Monty Python - Viholliset alkavat kävellä väärin päin

May the force be with you - Loppumaton energia

Cheddass - Loppumaton aika

A small step for a man - Viholliset alkavat pomppia  
Steve Austin - Paina S niin peli hidastuu

### Astro Marine Corp

Salasanat:

alue 1: NOSTROMO  
alue 3: DISCOVERY  
alue 5: ENTERPRISE  
alue 7: DAGOBAB  
alue 9: REPLICANT  
alue 11: KRULL  
alue 13: METROPOLIS

Jumpy - Viholliset alkavat hyppiä TOSI paljon  
**Johan Pirskanen**

## Battle Squadron

Alkuruudussa kirjoita ELECTRONIC saadaksesi listan vaihtoehtoja. Pelin aikana CASTOR tekee laivastasi haavoittumattoman. Käytä F1-F6 vaihtaaksesi aseiden tehoa. Käytä F7-F10 vaihtaaksesi asetta.

## Blue Max

Jos näet takanasi lentokoneita, syöksy nopeasti alas maahan asti ja paina enteriä numeronäppäimistöä. Kokeile ihmeessä, jos sinulla on vaikeuksia.

## Pinball Dreams

Steelwheel: Helppo tapa saada pisteitä on ampuu rampista kaksi kertaa peräkkäin.

Beat Box: Jos haluat paljon pisteitä, koita ampuu niin, että saat bonusta.

**T. Forsman**

## Face Off

Ota tietokoneen tasoksi veteraani. Kun pelissä saat kiekon, luistelee maalivahdin eteen (mutta älä maali- viivalle) ja lämää, saat joka kerta maalin.

**Harri Kaakinen**

## Carrier Command

Pelin saa helposti vedettyä läpi, kun katsoo ilmoituksia saarten valtauksista ja menee nopeasti sinne ja tappaa toisen carrierin.



# PELIT

☐ Tilaan **PELIT**-lehden edulliseen säästötöilaushintaan, 12 kuukautta vain **198 mk.** 3K02

☐ Olen jo MikroBITIN tilaaja ja tilaan **PELIT**-lehden erikoishintaan, 12 kuukautta vain 158 mk. 3K03

Asiakasnumeroni: \_\_\_\_\_  
(MikroBITIN osoitelipukkeesta 9-numeroinen tunnus)

☐ Tilaan **MikroBITIN** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain 220 mk 3K05

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint  
Erikoislehdet  
Asiakaspalvelu  
PL 34  
Vastauslähetykset  
Sopimus 01770/4  
01771 Vantaa

Sanomaprint  
Erikoislehdet  
maksaa  
postimaksun

## Tilaa kirjat ja ohjelmistaukset NYT TOSI HALVALLA!!!

- ☐ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 95 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61303 Amiga 2 -kirja Amiga Basic 95 mk (norm. 125 mk)
- ☐ SE6130203 Amiga 1 + Amiga 2 yhteishintaan 160 mk
- ☐ 61304 Amiga 3 68000-konekieli -kirja+levyke 95 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61305 Amiga 4 Exec -kirja+levyke 125 mk (norm. 165 mk)
- ☐ SE6130205 Amiga 1 - 4 kirjat yhteishintaan 350 mk
- ☐ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 145 mk
- ☐ 61308 C64 Pelintekijän opas 95 mk (norm. 145 mk)
- ☐ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 150 mk
- ☐ 61310 ST-käyttäjän käsikirja 95 mk (norm. 175 mk)
- ☐ 61325 PC:n käytön perusteet 125 mk
- ☐ 61314 Ohjelmistaukset 1991 Amigalle 34,50 mk (norm. 69 mk)
- ☐ 61324 Bittinikkarin käsikirja 155 mk
- ☐ 61329 PC Pintaa syvemmältä 155 mk

Kirjojen ja listausten lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat. 3C02

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint  
Erikoislehdet  
Asiakaspalvelu  
Vastauslähetykset  
Sopimus 01620/43  
01003 Vantaa 300

Sanomaprint  
Erikoislehdet  
maksaa  
postimaksun



## Jack Nicklaus Golf

Jos tietokoneen pelaajat tuntuu mahdottomalta voittoa, niin muuta vastustajiesi lyöntiprosentti, vaikka 1%-ksi. Koita myös vaihdella Designilla reian ihannelyöntimäärää.  
**Pekka & Make**

## Lyhyestä vinkki kaunis...

### After the War

Tullaksesi kuolematomaksi, paina seuraavaa näppäintä samanaikaisesti: tasolla 1 -> alt, 1 ja b, tasolla 2 -> alt, 1 ja m. Salasana tasolle 2 on 101069.

### Arkanoid II: Revenge of Doh

Kun kuolet, odota kunnes alkuruutu ilmestyy. Paina Caps lock pohjaan ja kirjoita "MAGENTA". Nyt pelatessasi, paina S hypätäksi tason. PC:ssä paina pelin aikana F9.

### Atomic RoboKid

Kun edessäsi on vielä alkukuva, kirjoita TUESDAY 14TH välilyönnin kanssa. Kun aloitat pelin, saat eteesi valintaruudun, mistä voit valita loppumattomat elämät.

### Chuck Rock

Kirjoita TURN FRAME, jolloin voit hyppiä tasojia eteenpäin. Voit myös kirjoittaa UNCLE SAMS, joka antaa sinulle loputtomasti energiaa. Kirjoita ESTRANO, ja osaat lentää.

### Captive

Kirjoita nimeksi Jonathan, jolloin yksi kyky nousee korkeammalle kuin maksimi.  
**Mats Holmberg**

### Bubble Bobble

Pelin aikana paina F5 niin peli varppaa toiseen kenttään. Voit myös varpata taaksepäin painamalla F3.  
**Kille**

### Thunderbirds

Koodit:  
2 = Recovery  
3 = Aloysius  
4 = Anderson

### BSS Jane Seymour

Koodit:  
2 = Slumber  
3 = Interest  
4 = Bulkhead  
5 = Showroom  
6 = Mushbash

### Ivan Ironmans Super Off Road

Liitä koneeseen kaksi joystickia. Pelaa niin kauan kunnes krediitit loppuvat. Sen jälkeen aloita peli toisella joystickilla. Saat aloittaa toisella autolla samasta kohtaa.

### Space Gun

Kun tietokone pyytää kirjoittamaan nimen, pistä suoraan endiin ja saat kaksi lisäelämää.

### Blood Money

**Amiga** Paina pausea ja sen jälkeen paina help-näppäintä, niin saat loppumattomat elämät.

### Mega-Lo-Mania

Kirjoita koodiksi: GATA VAX RONT, niin voit pelata 5th Epochia 195 miehellä.

### Toki

Kirjoita "TOKIBUNGLE-WASHMER" ja sitten numeronäppäimiä painamalla saat valita kentän.  
**Toni Huuhtanen**

### The Addams Family

Koeta hypätä oven päälle, jos jätät sinne, löysit salaoven.  
**T. Marttila**

### Rock'n'Roll

Paina pohjaan 5, C ja välilyönti niin pääset tason eteenpäin.

### Vendetta

Seuraavaan tasoon pääsee hyppäämään painamalla yhtä aikaa B, U, N ja T.

### Into the Eagle's Nest

Kirjoita tuloslistaan nimeksesi UNSECRET ja kaikki on loppumatonta

### Stormlord

Kirjoita DRAGONBRIDGE alussa. Aloita peli ja pistä pause päälle. Nyt voit painamalla C-kirjainta hypätä seuraavaan ruutuun.  
**Eero Niemi**

### Ivanhoe

Kirjoita JC IS THE BEST ja enter. Nyt paina NC seuraavaan tasoon, delete tappaa kaikki miehet ruudussa ja control tappaa hirviöt.

### Ace II

Kirjoita tuloslistalle nimeksi DUSTY BUCK, saat kuolematoman ukon.

### Total Recall

Kirjoita tuloslistalle nimeksi LIFE STILL GOES ON ja reunat muuttuvat valkeiksi. Pelissä paina F1 ja nuoli vasemmalle, pääset toiseen kenttään.  
**Miika Lukinmaa**

### Arkanoid

Kirjoita alkukuvasssa "DEATHSTAR" ja sitten S.

### Atomix

Kirjoita TIME, kun kirjoitat koodia.

### Baal

Kirjoita LOVEBUNDLE alkuruudussa.

### Ghouls'n' Ghosts

Kirjoita KAREN BROADHURST.

### Beach Volley

Kirjoita DADDY BRACEY ja paina F1.

### Predator

Paina F10:tä vähän aikaa, saat energiaa.

### Return of the Jedi

Kirjoita pelaajan nimeksi DARTH VADER, ja paina F2 kun pelaat.

### Defender II

Kirjoita RAVEN ja N=päiset seuraavaan tasoon. Paina myös I.

### Dynasty Wars

Kirjoita alkuruudussa CHEAT MODE ja pelin aikana F2.

### Cybernoid II

Kirjoita alkuruudussa NECROWOWKOW.



# PELIT



**P**elitSeis auttaa eteenpäin, kun omat keinot eivät enää riitä. Mutta ihmisen muisti on rajallinen: on miltei mahdotonta vastata, kuinka pääsee Populous 2:n kentän 235 läpi, tai miten tapetaan Black Cryptin hirviö tasolla kahdeksan. Pienet vinkit auttavat muistamaan, eli millainen hirviö on, onko kentässä 235 jotain erikoista jne. Tilanteen kuvailu on aina paikallaan.

Kysymykset ja vastaukset osoitteella

**Pelit**  
**PelitSeis**  
**PL 64**  
**00381 Helsinki**

## Dark Queen of Krynn

Kuinka tremorin löytää Blackwater Gladelta? Miten pääsee majakan 11. tason ensimmäisestä ovesta? Mistä löytää

### Kritophanin oraakkelin palat?

Pieni vinkki kokemusta halajaville: mene New Aurimiin, mutta älä ota vartijan pukua. Mene kuninkaan palatsin ovelle ja vaadi päästä sisään. Et pääse, mutta vartijat käyvät kimppuusi. Vartijoista saa yli 10 000 kokemusta.

### Mipa Motorhead

Kristophian oraakkelin palat löytää Kristophian haudoista. Palloile ympäriinsä, kunnes lohikäärmeet hyökkäävät kaupunkiin. Seuraa sitten uutta "ystävää" hautoihin. Vauraudu kovaan tappeluun. Majakassa puolestaan pitää kiertää hienosti. 11. tason ovesta ei pääse heti läpi, vaan pitää odottaa oraakkelin ääntä ja seurata sitten tämän kryptistä vinkkejä. —om Vedenalaisessa kaupungissa mene Safe Halliin. Kartta on manuaalin sivulla 47.

Huutaja

# SEIS?

Mitä pitää tehdä Luminarin tornissa? Kuinka beholderit tapetaan?

Wolferine

Beholderit tapetaan teräksellä.

## Operation Stealth

En pääse lentokentältä eteenpäin.

Bad Boy's

## Quest for Glory 3

Miten pääsee leopardimiehen kylään? Missä on stand, johon Pool of Peacen vedessä liotetut orkideat pitää laittaa?

Jouna Karsi

Leopardimiesten kylään pääset Jannan avulla. "Niin metsä vastaa, kuin sinne huudetaan." —om

Mitä leopardimiehelle, joka on muutettu naiseksi pitää antaa, ettei se karkaisi, kun avaan häkin? Olen jo antanut pienen leopardin ja helminauhan.

Joku vaan

Jannalle pitää antaa helmet, leopardidiveistos ja hieno tikari. Älä välitä, vaikka tyttö karkaa — niinhän ne aina aluksi. —om

## Maniac Mansion

Koodinhankinta-jutussa on pari pikku hankaluutta. Ensinnäkään en tiedä, missä on kaukoputki ja miten sitä käytetään. Toiseksi, miten voi pelata, kun ei ole virtaa?

Koodeja kaipaava

Kaukoputkelle pääsee kiipeämällä ihmisryöjääkasvia pitkin. Se toimii kolikoilla ja oikeassa asennossa siitä näkee kassakaapin koodin. Jos tarkoitat pelihallia, pistä Meteor Messiin neljännesdollari ja pelaa. —tl

Miten ulkona olevan ritilän saa auki? Entä sisällä olevan ritilän? Tarvitsisin myös tarkat kirjoitusohjeet, kuinka autotallin oven saa auki voimalla.

He

Millä käskyllä saa avaimen katokruunusta? Mistä saa työkalut portaisiin? Miten vankilasta pääsee pois? Millä käskyllä avaan ulkona puskan takana olevat kalterit?

Mike Allonen

Avaimen saat soittamalla löytämäsi kasettia olohuoneen dekissä. Työkalut löytyvät autotallista. —tl

## Lord of the Rings

Mistä löytää Gimlin ja miten pääsee Lorieniin?

Gandalf

Miten pääsen Col Golduriin? Oliko minun pitänyt tappaa edessä oleva Nazgoli? Miten voin estää Radagastia muuttumasta suudeksi? Saako Radagastin linnasta mitään tärkeää? Mistä löydän Gimlin, kun en nähnyt häntä Rivöndelissä?

Hedj -92

## Gunship 2000

Miten lentotukialukselta pääsee ilmaan?

Without English

Oletetaan, että sinulla on kuitenkin ohjekirja. Lisää kaasua plussasta ja kytke vatkein päälle 9-näppäimellä.

## The Simpsons

Miten museossa pääsee veden yli?

Jenni

Mistä saa exit-kyltit?

Seinille hyppijä

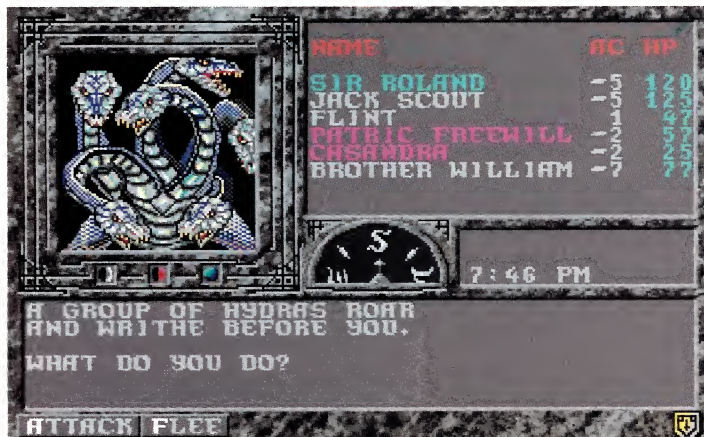
## Addams Family

Miten ensimmäisen vastustajan jälkeisestä ovesta pääsee sisään?

Amigisti

Kaikille peliin tuskaantuneille, ettei matka heti tyssäisi: porraskäytäväsä mene vasemmanpuoleisen oven alle ja vedä joystick ylös, jolloin paljastuu salaovi. Astu sisään ja tulet halliin, jossa on viisi ovea. Huoneet vasemmalta oikealle: ensimmäinen on pullollaan lisäenergiaa, toinen rahaa, kolmas eli ylin vie toiseen rahakammioon, kun taas neljäs huoneeseen, jossa on feziokopteri. Viimeisessä on superlenkkarit. Continue-ruudussa kävele vasemmalle ruudusta ulos kerätäksesi neljä lisägamezia.

Kartanon savupiipuissa on salahuoneet. Muista aina, että Addamin kartanossa ei kaikki ole sitä miltä näyttää. Kävele reippaasti päin seinää, missä tahansa voi olla bonus-huoneita. Myös ovien päällä voi olla piilo-ovia. —jpp





## Eternam

Miten voitan skorpionin ja mistä saan keltaisen säteen pienoispatsaisiin pyramidissa?

Saku

## Future Wars

Kun on menty ikkunasta sisälle, mitä siellä pitää tehdä?

Mane -80

Ota ämpäri mukaasi ikkunanpesutelineeltä. Täytä se vedellä vessassa ja ota punainen lippu lattialta. Aseta vesiämpäri pomosi oven päälle ja koputa. Sillä aikaa kun pommo sadattelee ämpäri päässään liivahda huoneeseen, johon et tavallisesti pääse. Tutki pöytälaatikot ja hylly, ota kaikki mitä löytyy. Laita lippu seinälle olevaan karttaan pienen pieneen pisteeseen (joka erotuu vain monitorilla) avataksesi salaoven. -jpp

Siivoojani on jäänyt ilkeiden konekaappareiden vankilaan. Miten pääsen sieltä pois?

## Civilization

Miten tehdään vallankumous? Miten saa kaupunkilaiset pysymään tyytyväisinä, ettei tulisi mellakoita? Mitä ovat Pelit 2/92:ssa mainitut "elvikset"? Mitä teen, jos tulee mellakoita?

Tommi

Vallankumous on englanniksi "revolution". Sen löydät Game-valikosta. Kaupunkilaiset saa tyytyväisiksi leivällä ja erilaisilla rakennuksilla. Esimerkiksi pankki ja kadetraali auttavat kummasti. Elvikset ovat viihdetaitelijoita, jotka lisäävät kaupunkiin onnellisuutta. Mellakoista selviää, kunhan pitää porukan tyytyväisenä. -om

## Dungeon Master

Kuinka saa riddle roomin jälkeen toisen rauta-avaimen ristikon takaa?

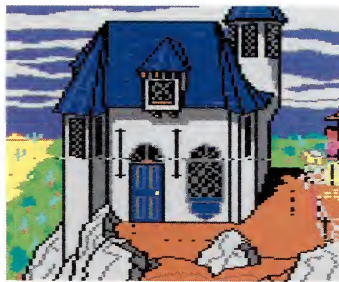
Chaoslord

Helpoin tapa: heitä jotain tosi raskasta siirtokenttään. Tapa 2: mene vivun eteen, kun kenttä on päällä. Vedä vivusta ja LÄHES samanaikaisesti liiku taaksepäin siirtokenttään. -nn

(Niko sitten todellakin tarkoittaa jotain TOSI raskasta. Anna porukan heikoinn heittää arkkua - Ossin huom).

## Shadowlands

Olen jumissa paikassa, jossa suuren salin laitamilla on neljä vierekkäistä vipua, suljettu ovi, sekä vinkki-automaatti, joka antaa yhdistelmän 2-4-3-1. Olen



kokeillut vaikka mitä, tulkinut yhdistelmää vaikka miten, mutta ovi ei vain aukea!

Jumikkalan oma poika

Vedä vipuja vihjeen mukaan (eli ensimmäiseksi toista, sitten neljättä jne.) nopeassa tahdissa päästäksesi huoneeseen, jonka lattialla on avain. -jpp

## Populous 2

Miten kentän 235 (unneak) pääsee läpi?

Minä

## Last Ninja II

Miten pääsee helikopterin kyytiin? Hyppy eivät auta?

Jurvasta

Mikäli kyseessä on 64-versio hypä katoilta alas mahdollisimman oikealta heti, kun kopteri on lähtenyt. Älä yritä hypätä kopterin köysitkäksiin. Amiga-versiossa kannattaa kokeilla samaa. -jpp

## Last Ninja III

Mitä pitää tehdä 2. kentässä? Olen löytänyt köyden.

Jurvasta

## Eye of the Beholder

Tasolla 12 on huone, missä on kolme alttaria, ja seinällä lukee "sphere for animation", "potion for strength" ja "stone for substance". Miten huoneessa oleva ovi avataan?

Janne

Huone on eräänlainen golem-tehdas. Laita sphere for animation -jalustalle orb, potion for strenght -jalustalle pullo voimajuomaa ja stone for substance -jalustalle kivi. Tason luoteisnurkkaan pieneen koppeeroon ilmestyy kivigolemi. Voit tehdä niitä niin paljon kuin sinulla on ko. tavaroita, mikäli haluat kokelemuspisteitä. Muuta hyötyä tästä operaatiosta ei ole.

Huoneessa oleva ovi aukeaa vain toiselta puolelta. Sinne pääsee seuraavasti: mene etelään huoneeseen, jossa itsekin on kolme nappia. Paina keskimmäistä, jolloin siirryt toiseen kolmen napin huoneeseen (vasemmanpuoleisin vie takaisin). Matkaa pohjoiseen kunnes saavut huoneeseen, jossa on kolme jalustaa ja kunkin päällä silmä. Laita jokaiselle jalustalle voimapallo (orb

of power) päästäksesi huoneeseen, josta voit avata mainitsemasi oven. -jpp

## Ultima VI

Miten saa selville Lord Britishin kysymykset? Miten laskusillan saa auki?

Santtu Hirvikorpi

Miten tapetaan Lord British?

Siililäinen

Manuaalista, se on kopiosuojaus. Ja laskusillan saa alas, kun saa avaimen vinskihuoneeseen Lord Britishiltä (kun on vastannut kopiosuojaukseen). Miksi Lord British pitäisi tappaa??? -nn

## Legend

Olemme jumiutuneet Dark Towerin 4. tason ratkaisuhuoneeseen. Mitä tehdä? Myös ylempien tasojen ratkaisut ovat tervetulleita!

Jälleen jumiutuneet

## Falcon F-16

Miten saadaan tutka päälle?

Siililäinen

Katso manuaalin näppäinkartasta. Ja Falconissa, versio kuin kuin versio, on tutka valmiiksi päällä jo pelin alussa.

## Badblood

Miten Yvriumin alla olevassa sokkelossa pääsee Dominix's Palaceen? Entä miten sieltä eteenpäin?

Bigbig trubb

## Search for the King

Mitä pitää sanoa pesulan naiselle Las Vegasissa, jotta häneltä saisi huijattua Elviksen puvun? Mitä muuta pitää tehdä Las Vegasissa?

Janne

Hotellissa mene hissiin ja paina nappia. Pääset ylös varastamiasi avaimia käyttäen. Yläkerroksessa etsi huone, jossa on kylpyamme. Kävele ammeen yläpuolelle ja sido hammaslanka Helmutin ympärille ja laske hänet viemäriin (drain). Lyhyehkön animaation jälkeen Helmut palaa kädessään kuivapesulan kuitti. Noukittuasi hammaslangan, palaa alakerroksen kuivapesulaan, jossa tapaht kauniin naisen. Anna hänelle hankkimasi kuitti ja saat vastineeksi Elviksen parikymmentä vuotta vanhan takin. Sitten liftaa pois Las Vegasista. -tl



## Codename Iceman

Mitä teen, kun neekerinainen on sanonut Braxtonin ottaneen yhteyttä?

Sierra & Lucasfilm are the best Pyydä numeroa (get number) ja mene omaan majaan soittamaan (dial). Sano puhelimeen hello ja John. -om

## Conquests of Camelot

Mitä Jerusalemissa pitää tehdä?

CC

Myy aluksi aasiksi kohtuuhintaan ja ala sitten keräillä kamaa. -om

## King's Quest V

Mistä kohdasta majatalon kellarista saa vasaran?

Michael Jackson

Se on muistaakseni rotankolon lähellä. -om

Miten vuoristosta pääsee pois, kohdasta, jossa pitäisi hyppiä kivien päällä, jotta pääsisi toiselle puolelle?

Marko -82

Tallenna-kokeile-kuole-lataa-tekniikalla. -om

## Larry 5

Miten selviän koodeista?

Amigastelija

Katso lentokoneiden aikataulut opasteesta ja näpyttele sopiva lähtöaika terminaaliin. -om

## Laura Bow 1

Mitä sorkkaraudalla pitää tehdä? Miten pääsen ylimmäiseen huoneeseen, joka on toiselta puolelta lukossa? Miten voi kirjoittaa notebookiin? Miten pääsee kulkemaan hissillä? Miten saa pysyn lasin sisältä? Miten saa ulko-oven auki?

Mika Suonvieri

Yläkertaan pääset hissillä tai tiirikalla (ihan lopuksi). Hissin avaimen löytää takan päältä, kunhan eversti on häipynyt. Asetta ei saa muualta kuin X:n taskusta. Muista ladata se! -om

## Police Quest 3

Miten saa kaapin auki, josta saa pampun, taskulampun ja muistikirjan?

XX





# Lukijat vastaavat

Vääntämällä oikean koodin numerolukkoon. -om

**Olen Oak Three Mall -nimisen ostoskeskuksen pihalla, mutta en löydä pattereita taskulamppuuni.**

**Juha Säpsä**

Patterit löytyvät käymälätason varastosta, merkkisoihtujen vierestä. -om

## Police Quest 2

**Olen juuttunut motelliin. Olen kutsunut toisen poliisiauton, mutta sitten en pääse minnekään.**

**PQ2**

Soita samalla itsellesi etsintälupa (Search warrant). -om

## Larry 1

**Mitä pitää tehdä, kun on tilannut vaimolle viiniä kaupan edessä olevalla puhelimella? Entä mitä uima-altaalla pitää tehdä? Olen käyttänyt new room -jekua.**

**Täysin jumissa**

Mene takaisin vaimon luo, anna hänelle viiniä ja "make passionate love with beautiful woman"! -om

## Larry 2

**Mitä pitää sanoa musiikkiliikkeen kauppiaille?**

**Santtu Sipilä**

Ei mitään ihmeempiä. Juttele outoja ja seuraa animaatiota. -om

**Mitä saarella sitten pitää tehdä, kun on ottanut veitsen, kukan, tulitikut, bikinit ja saippuan? Pitääkö ravintolassa syödä ruoka, jonka tarjoilijat tuovat?**

**Lasse Rautiainen**

**Miten kirjoitetaan englanniksi: pistä hiusspray oksennuspussin sisälle.**

**Sierra & Lucasfilm are the best** "Put hair rejuvenator in aircick bag", mutta mitä ilmeisimmin haluat laittaa oksennuspussin hiussprayn sisään, jolloin käsky kuuluu "put aircick bag into hair rejuvenator". -om

## Space Quest 2

**Miten vedenalaisesta luolasta selviää, kun happi loppuu ja pietettä? Entä miten siitä eteenpäin?**

**Antti H.**

Älä viivyttelä matkalla. Pidättele. -om

## King's Quest III



**L. Laffer** kyseli, miten saa mutaa: velhon talosta täytyy ottaa lusikka veitsen vierestä ja siten "get mud on spoon". Taiat ovat kopiosuojaus, jokainen sivu on oma loitsu. **Sir Sierralle:** saat avaimen velhon kaapin päältä.

**Vinkkien viljelijä**



**Meduusan** saa tapettua kirjoittamalla edellisessä ruudussa jo valmiiksi "show mirror to medusa". Kun menet ruutuun, jossa meduusa ilmestyy, käänny selin pirulaisten tulosuuntaan ja odottele. Hetken päästä meduusa ilmestyy. Päästä kivikasvo vieraesi ja paina enteriä. Rouvalle tulee paniikki ja se hyttyy.

**Itse en selviä taikakirjan luvusta elävänä, kun pikku kapinallisen korvat vain kasvavat?**

**Avuton auttaja**



**Aleksander,** Pelit 4/92, joka kyseli miten saa tapettua lohikäärmeen:: kirjoita ensin "stir storm brew with finger" ja ok:n jälkeen "brew of storms, churm it up". Johan jytisee! Sinä, joka kyselit taikoja (Pelit 2/92): pelin mukana tulee ohjekirjanen, ne ovat siellä!

**Indy**

## King's Quest I



**Edelleen Sir Graham:** jos meillä on samat hienot veriot, arvaa kolme kertaa väärin, niin menninkäinen antaa sinulle avaimen. Etsi kalliolla oleva ovi ja avaa se avaimella. Lähde steppailemaan luolastossa. Ennen pitkää tulet toisesta päästä ulos. Olet pilvessä. (Toivottavasti sinulla on kiviä!). Kävele länteen ja ota puun reiästä linko. Takaisin pohjoiseen, sitten länteen. Ammu lingolla ja ota arkku. Häivy luolaston kautta maan pinnalle.

**Vinkkien viljelijä**

## King's Quest II



**L. Lafferille:** Magic sugar cuben saa vuorella. Mene itään ja hiero lamppua kaksi kertaa. Heitä valjaat käärmeen päälle. Puhu entiselle käärmeelle, nykyiselle Pegasokselle. Saat sokerin. Taas itään. Katsahda kiven koloon. Kävele idässä olevalle luolalle. Ota avain ja mene ulos. Lennä takaisin lentävällä matollasi.

**Nimimerkki Ohjeet huolella** Pelit 5: koiran karvaa ei tarvitse, jos nappaat kotonasi kissan kiinni ja otat siltä nipun karvoja.

**Indy**

## Future Wars



**Pelit 6/92:** Onko sinulla kaasukranaatti? Sellaisen saa, kun katsoo lasikupua. Käytä avainta tuuletusaukon säleikköön, laita savukranaatti tuuletusaukkoon ja sanomalehti tukkii sen sopivasti. Sanomalehden saa metroaseman lehtimasiinasta tunkemalla kolikon siihen, ottamalla kolikon uudestaan ja tyrkkäämällä jälleen koneeseen.

**Mika ja Make**

## Larry I



**Vastaus Olenko tyhmälle:** mene niin lähelle pesää kuin voit ja kirjoita "climb". Jatka eteenpäin, kunnes kohtaat käärmee. Tunge keppi sen suuhun.

**Mika ja Make**

## King's Quest IV



**Vastaus Pelit 6/92:** lasisilmän saa noitien luolasta, kun menet luolaan ja odotat, että yksi noidista yrittää saada sinua kiinni. Väistä ja kävele luolan perälle ja ota silmä noitien välistä. Mene käymään ulkona ja palaa takaisin luolaan. Noidat ehdottavat vaihtokauppaa. He heittävät sinulle skarbea. Ota se ja heitä lasisilmä takaisin noidille. Sitten lähde luolasta.

**Mikko Sivonen**

## Rainbow Island



**Apua Amiga-hullulle:** nelostason loppuhiirviö kulkee edestakaisin rataa yläkulma - alas keskelle - yläkulma. Pysytele aina alareunassa (maanpinnalla). Älä jaittaa pelleä, odota, että se kulkee ohi ja ammu. Odotellessa tapa aina "pikkupellejä".

**Kolmostason vampyyri**

## Larry II



**Vinkki Olenko tyhmälle:** mehiläispesästä pääsee ohi, kun pistät speedin hiljaiselle ja kävelet sitten vain pusikon läpi.

**Larry**

## Deja Vu



**Vastaus Teemu Liikalalle:** mene yläkertaan ja avaa suljettu ovi avaimella, joka on takissa ja mene palotikkaita pitkin ulos.

## Indiana Jones and the Last Crusade



**Numerossa 6/92 Mitä vika kysyi,** miten saa rahat lentolippuun. Näin saat lentoliput: puhu lentokentällä miehelle, joka lukee lehteä. Vaihda Henryyn ja ota

lentoliput miehen taskusta. anna liput Indyille. Vaihda Indyn ja mene Zeppeliin ja anna liput miehelle. Vaihda Henryyn ja mene pianon soittajan luo. Pistäo kolikko kuppiin ja valitse kappale. kun radiomies tulee peianon viereen vaihda Indyn ja mene radiohuoneeseen. Avaa kaappi ja ota ruuvimeisseli (wrench). Riko sillä radio. Odota miestä ja kukaista hänet, jotta saat lisää aikaa.

Mene ulos radiohuoneesta. Ensiapulaukusta saat lisää energiaa. Käytä ruuvimeisseliä radiohuoneen vieressä olevaan reikään ja tikaat putoavat alas. Tallenna ja mene tikkaita ylös.

**King**

## Rambo III



**Pelit 4/92** kysyttiin, miten ykköstason sähköistetyistä oveista pääsee läpi. Etsi seinäkytkin ja väännä siitä.

**Mark Shooter, Kauttua**

## Hero Quest



**Ossille** tiedoksi, että **Sir Sierra** pelaa kuusnelosversiolla, jossa voi valita tehtävän, esimerkiksi Melar's Maze.

**Mark Shooter, Kauttua**

## Zak McKracken



**Nimimerkki Kiitos avusta etukäteen** kysyi, mistä löytää taskulampun ja miten sen saa. San Francisco 14. kadulla etsi ovi, jossa on aukko. Pudota aukkoon sininen kristalli ja odota. Annie aukaisee oven. Kuuntele, mitä hän sanoo. Komennolla "switch" voit kontrolloida joko Zakia, Annieta, Melissaa tai Leslieta. Vaihda Leslieseen, joka on Marsin pinnalla. Aukaise avaruusaluksen ovi ja mene sisään. Hanskalokerosta löytyy sulake ja pari luottokorttia. Ota ne sekä D.A.T.-nauha. Käytä happiventtiiliä ja täytä ilmasäiliösi. Mene ulos ja kävele vasemmalle monoliitin luo. Käytä luottokorttiasi aukossa. Ota laatta. Kävele oikealle rakennukseen. käytä laattaa metallilevyyn. Vaihda sulake uuteen. Sulje metallilevy. Sulje ulko-ovi ja aukaise sisempi ovi. Mene sisään ja ota viinylinauha oikeanpuoleisesta lokeroista. Aukaise se. Ota taskulamppu.

**Mark Shooter, Kauttua**

## Police Quest 1



**Nimimerkille Marie- ja Sonny-fani** Pelit 5: Kun olet vankilan oven ulkopuolella, avaa lokero ja laita aseesi lokeroon. Sulje lokero. Sitten voit mennä turvallisesti sisälle.

**Indy**



KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU

# Voita rintamerkkikokoelma



**S**treet Fighter 2 oli vuodenvaihteen suuria hittiutuuksia, jota ainakin Englannin maalla odotettiin naama kuolassa. Suomessakin ne menivät kuin häikä, sillä arvostelukappalettakaan ei meinannut saada Suomesta eikä Englannista. Onnistuimme kuitenkin lopulta.

Menestyksen myötä U.S. Gold on teettänyt hienoja Street Fighter -rintamerkkejä, ja lahjoitti meillekin yhden kokoelman. Kokoelmassa on 12 merkkiä, jotka lepäävät mustalla sametilla taulukehyksessä. Näitä merkkejä ei ole lainkaan myynnissä, joten jos olet intohimoinen keräilijä osallistu kilpailuun!

Ja kysymys kuuluu:

Montako eri hahmoa on Street Fighter kakkosessa ja mikä niistä on mielestäsi hauskin tai paras?

Vastaukset postikortilla helmi-kuun 20. päivään mennessä osoitteella

**Pelit**  
**Street Fighter**  
**PL 64**  
**00381 Helsinki**



Ensi numerossa alkaa  
**KNÖPELIT**



# KILPAILU KILPAILU KILPAILU

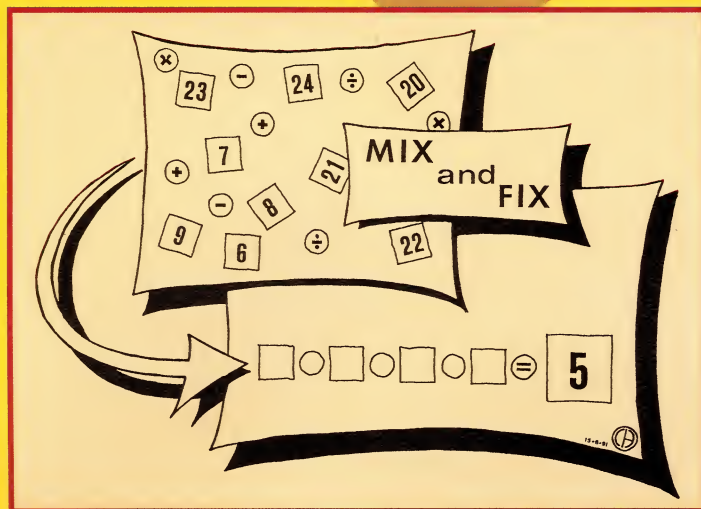
## Sekoita ja järjestä uudestaan!

**P**elit 5/92:ssa ollut Sekoita ja järjestä -kilpailu oli uskottomattoman suosittu, joten tässä tulee toinen versio. Tällä kertaa tarkoituksena on saada oikea tulos käyttämällä piirroksessa olevia numeroita.

Oikein vastanneiden kesken arvomme Pelit-lehden kirjaksi sidotun vuosikerran 1992 sekä muutaman nurkista löytyvän pelin. Muista mainita konemerkkiäsi!

Vastaukset jälleen postikortilla 20.2.93 mennessä osoitteella:

**Pelit**  
**Sekoita ja järjestä**  
**PL 64**  
**00381 Helsinki**



## Tikkukilpa

**T**ikkukilpailussa oli tarkoituksena ratkaista Bartin saama salaperäinen viesti sijoittamalla aakkoset ruudukkoon, jossa vaakasuoravihje on Bart ja pystysuoraan ovat numerot 1-7. Viesti kuului: *Tapaamme jo kolmen viikon kulluttua, muista* Suurin osa 190 vastaajasta oli osannut ruudukon ratkaista.

Arvoimme oikein vastanneiden kesken viisi onnellista voittajaa, jotka saivat joystickit jo jouluksi. Voittajat olivat:

**Mika Helle, Mannila**  
**Marko Klemetti, Viljakkala**  
**Jari Kalmainen, Espoo**  
**Perttu Aaltonen, Forssa**  
**ja Olli Salonen, Tampere**

## MicroProsen pelit

**P**iilosanaruudukosta löytyivät pelit Falcon, Legacy, Rex Nebular, Grand Prix, Fields of Glory, Wordtris, Pirates, Mantis, Chess ja Gunship. Lisäksi useat ovat löytäneet vielä pelit Toki ja Duel, mutta ne eivät ole MicroProsen pelejä, joten niitä emme hyväksyneet.

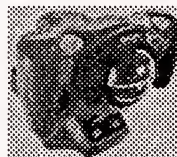
Vastauksia tuli upeiden palkintojen toivossa mahtava määrä, 250 kpl. Arvonnassa onni suosi seuraavia, jotka saivat MicroProsen mahtavan tuotepaketin:

**Mika Tikka, Laukaa**  
**Ville Raulos, Helsinki**  
**Juha Mäkinen, Jyväskylä**  
**Teemu & Heikki Kupari, Jyväskylä**  
**Mika Turunen, Iisalmi**

**Onnea vielä kerran kaikille voittajille!!!**

## HOT GAME LINE

- 1 JA #: PC PELIEN HINNASTO
- 2 JA #: AMIGA PELIEN HINNASTO
- 3 JA #: C64 PELIEN HINNASTO
- 5 JA #: KUN HALUAT TILATA
- 6 JA #: TULEVAT AMIGA PELIT
- 7 JA #: TULEVAT PC PELIT
- 33 JA #: MYYNTI-ILMOITUSTEN JÄTTÖ
- 44 JA #: MYYNTI-ILMOITUSTEN KUUNTELU
- 55 JA #: TULEVIEN PELIEN VARAUSLINJA
- 66 JA #: JUURI SAAPUNEET PELI UUTUDET
- 67 JA #: KUN HALUAT KLUBIJAMME (EI JÄSENMAKSUA, SAAT UPEAN PELIJULISTEEN JA JÄSENKIRJEEN, SEKÄ 2 SALAISTA TIETOKONEEMME OHJAUSKODIA, SINUN EI TARVITSE OSTAA MITÄÄN !!!)
- 68 JA #: MEGADRIIVE TUOTTEET JA PELIT
- 77 JA #: UUDESSA BITISSÄ ARVOSTELTUIJEN PELIEN HINNASTO
- 78 JA #: TÄSSÄ PELIT LEHDessä ARVOST. PELIEN HINNASTO
- 79 JA #: INFOLINJA, VINKKEJÄ LINJAMME KÄYTÖSTÄ
- 83 JA #: ERIKOISTARJOUSPELIT: PC, ST, AMIGA, COMMODORE 64
- 84 JA #: SOITTOPYYNTÖLINJA: KUN HALUAT, ETTÄ SOITAMME SINULLE
- 85 JA #: PALAUTELINJA
- 86 JA #: CD-ROM PELIEN HINNASTO
- 87 JA #: ATARI PELIEN HINNASTO
- 88 JA #: PC:N LISALAITTEET JA PELIOHJAIMET
- 89 JA #: AMIGA JA C-64 TIETOKONEET JA LISALAITTEET
- MEGADRIVELLE
- AUTO- LENTO-OHJAIN
- JA TEST DRIVE II PELI



**YHT.**  
**595,- !!!!!**  
**MAHTAVA AJONAUTINTO**

**KATSO JOULUKUUN BITTI S. 28, LAHAVINKKI 10 LINJAMME AVOINNA AINA HENK. KOHT. PALVELU ARK. 19.00 - 21.00**

## MULTI STORE

**PL 41, 20761 PIISPANRISTI**  
**PUH. 9700-7557, 3,30 MIN + PPM**



## Toimitustyöryhmän valinnat

**T**oimituksen valintoja suoritettiin pitkään ja hartaasti, varsinkin Vuoden Pelin äänestäminen oli vaikeata. Lajityyppiensä parhaat valittiin huutoäänestyksellä toimituksen ja peliarvostelijoiden yhteisessä kokouksessa. Mikäli kenelläkään ei ollut sen erikoisempaa ehdotusta johonkin kategoriaan, jätettiin palkinto yksinkertaisesti jakamatta.

Tulokset ovat niin kutsuttuja konsensustuloksia, jotka kaikki pystyivät hyväksymään, vaikkeivat samaa mieltä prikulleen olleetkaan.

### Miten valittiin?

Vuoden Simulaattori -valinta syntyi harvinaisen yksimielisesti, kun taas Vuoden Urheilupelissä Summer Challenge ja Snooker pääsivät ehdolle, mutta Sensible Soccer ja Carl Lewis voittivat lopulta.

Kiivaassa Vuoden Seikkailupeli -keskustelussa vilkkuivat myös nimet Kyrandia, King's Quest VI ja Quest For Glory 3. Vuoden Roolipelissä myös Darklands ja Ultima VII saivat kannatusta, samoin kuin erään toimituksen jäsenen ehdoton suosikki The Summoning.

Strategiapuolella Civilization meinasi tietysti voittaa Amigasakin, mutta ei ihan onnistunut. Myös Populous II ja Global Conquest kummittelivat äänestyksessä.

SuperTetris jyrättiin läpi Vuoden Älypeliksi toimituksen naispuolisin voimin, Amiga-puolella kukaan ei keksinyt tarpeeksi hyvää, Pushoverkin tyrmättiin.

Vuoden Ampumapelissä Amiga-puolella vilauteltiin Project X:ää ja Apidyaa, ja PC-puolella Star Control II:n sivupeli Super Melee keräsi ääniä.

PC:n toimintapeleistä ei kukaan keksinyt mitään (paitsi Commander Keenit), Amigassa Putty ja Zool hävisivät Wizkidille.

Tasohyppelyissäkin PC-miehet vain raapivat päätänsä, Amiga-puolella Zool hävisi taas ja

niin tekivät Addams Family ja Parasol Starskin.

Vuoden Flopit sen sijaan valittiin täysin yksimielisesti.

### PC

#### Vuoden Simulaattori

Falcon 3.00 + Operation: Fighting Tiger (Spectrum Holobyte)

#### Vuoden Urheilupeli

Carl Lewis Challenge (Psygnosis)

#### Vuoden Seikkailu

Monkey Island 2 (LucasArts Games)

#### Vuoden Roolipeli

Ultima Underworld (Origin)

#### Vuoden Strategiapeli

Civilization (MicroProse)

#### Vuoden Älypeli

SuperTetris (Spectrum Holobyte)

#### Vuoden Ampumapeli

Wolfenstein 3D (Apogee Software)

#### Vuoden Floppi

Legend of Valour (U.S. Gold)

### Amiga

#### Vuoden Simulaattori

Archer MacLean's Pool (Virgin Games)

#### Vuoden Urheilupeli

Sensible Soccer (Sensible Software)

#### Vuoden Seikkailu

Indiana Jones & The Fate of Atlantis (LucasArts Games)

#### Vuoden Roolipeli

The Eye of the Beholder II (SSI)

#### Vuoden Strategiapeli

Perfect General (QQP/Ubisoft)

#### Vuoden Ampumapeli

Epic (Ocean)

#### Vuoden Toimintapeli

Wizkid (Ocean)

#### Vuoden Tasohyppely

Fire & Ice (Renegade)

#### Vuoden Floppi

Espana Games (Ocean)

### Ja sitten:

#### Toimituksen valinnat

#### Vuoden Parhaiksi Peleiksi:

**PC:** Star Control 2 (Accolade)

**Amiga:** Wizkid (Ocean)

## Lukijoitten valinnat

Valtavan korttivyöryn selvitettyämme Vuoden Pelien kärki erottui sekä Amigan että PC:n kohdalla selvästi. Molempien koneiden kohdalla nousi esiin neljä parasta yli muiden.

PC:llä toisistaan mittaa ottivat Quest for Glory 3, Ultima Underworld, Civilization ja Indy & Atlantis, kun taas Amigan suosituimmat olivat Monkey Island 2, Civilization, Grand Prix ja Indy & Atlantis.

### Lukijoitten valinnat

#### Vuoden Peleiksi ovat:

**PC:** Indiana Jones & The Fate of Atlantis (LucasArts Games)

**Amiga:** Monkey Island 2 (LucasArts Games)

Arvoimme kuusi peliä äänestykseen osallistuneiden kesken.

Onnelliset voittajat ovat (suluisa heidän suosikkipelinsä):

**Jussi Taimen**, Taatila (Amiga: Zool)

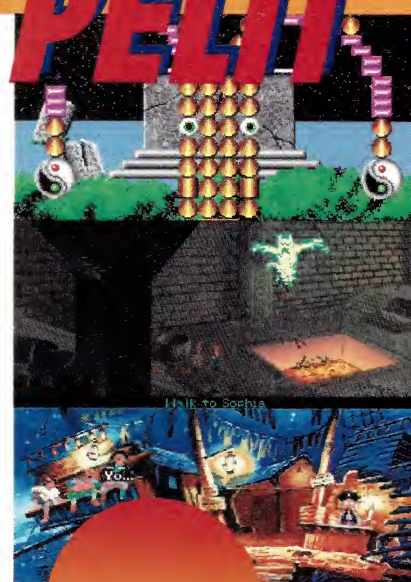
**Ilkka Lehtimäki**, Pudasjärvi (Amiga: Monkey Island 2)

**Ville Aapro**, Vantaa (Amiga: Indy)

**Mikko Elomäki**, Joroinen (PC: Formula One Grand Prix)

**Petja Tiilikka**, Purontaka (PC: Darkseed)

**Veli-Pekka Hyttinen**, Pitämä (PC: Quest for Glory 3)





# PELIT

## English Summary

**Ancient Art of War in the Skies** (MicroProse) Interesting blend of action and strategy.

**Bill's Tomato Game** (Psygnosis) A nice small tomato puzzle.

**Castles II: Siege and Conquest** (Electronic Arts) is easy to learn, difficult to win. Much better than the original one.

**Comanche: Maximum Overkill** (NovaLogic/U.S. Gold). Unbelievable graphics! Too shallow a simulation for some, but has it fans too.

**Cool World** (Ocean) Holli is the only thing which makes this game at least a bit worth buying.

**Curse of Enchantia** (Core Design) Nice graphics and animation, but the logic of the puzzles is not from this world, nor is the user interface.

**Cytron** (Psygnosis) is released five years too late.

**Formula One Grand Prix** (MicroProse) A brilliant and very serious simulation.

**F-15 Strike Eagle III** (MicroProse) The strength of accurate F-15 simulation and technical brilliance lift F-15 to fly with the best. But for the rest: learn at last something from Falcon 3.00!

**Indy & Atlantis** (LucasArts/U.S. Gold) is full of Indy spirit and is a very, very nice Amiga version, indeed.

**Indy, The Action Game** (U.S. Gold) Where is the action? Playing two characters is NOT a good idea.

**Legends of Valour** (U.S. Gold) Nice 3D-graphics routine, but no game was found, although three reviewers struggled for a week. Unless somebody thinks a collection of simple sub-routines is a game.

**Lethal Weapon** (Ocean) A positive surprise from Ocean: a nice and playable film licence.

**Motorhead** (Virgin Games) A joke, eh? A little more than a standard beat'em-up.

**Road Rash** (Electronic Arts) The nicest Amiga driving game for a long time. Suitable also for others than maniac drivers.

**Robosports** (Maxis/Ocean) is a different little strategy game.

**Rome AD92** (Millennium/Electronic Arts) looks and feels like Robin Hood. The idea is great.

**Sabre Team** (Krisalis) Not bad! Krisalis seems to monopolize this kind of games.

**Shadowlands** (Krisalis) Better than Shadowlands but typical British: from easy to overdifficult in a blink of an eye. The system has a lot of promise.

**SimLife** (Maxis) is very fascinating and interesting, if it is your kind of game.

**Spelljammer** (SSI/U.S. Gold) I wonder if the designers have read the AD&D manuals. The lamest AD&D ever made and an ergonomic disaster.

**Star Control 2** (Accolade) goes where no game has gone before. Fascinating, brilliant, gorgeous!

**Street Fighter 2** (U.S. Gold) is good enough to be successful.

**Taskforce 1942** (MicroProse) Good work, guys, but not as good as the main competitor, SSI's Great Naval Battles.

**Waxworks** (Accolade) Elvira III without Elvira.

**Wing Commander** (Origin/Mindscape) shows all the world that Amiga is not dead if you can program it!

**WWF: European Rampage Tour** (Ocean) No surprises here. Or decent animation. Or playability.



Toimituspäällikkömme pakkasi kimpsunsa ja kampsunsa ja lähti Las Vegasin tutkailemaan, mitä amerikkalaisilla pelimarkkinoilla on tapahtumassa. Tuleeko Lucasin Maniac Mansion 2 pian? Onko Spectrum Holobyten Star Trek: The Next Generation ilmestymässä? Missä viipyy Dune 2? Lue ensi lehdestä suuri messujuttu!

### Tikkutesti jatkuu

Ensi lehdessä ovat testivuorossa PC:n joysticket. Kaikki, jotka markkinoiltamme pystyimme haalimaan.

### Laura Bow 2 ja Rainbow Islands

Odotettu ja kaivattu Lauran Bow'n ratkaisu mahtuu lopultakin. Rainbow Island edustaa uudenlaisia ratkaisujamme, klassikko on edelleen suosittu.



MicroProse ja Domark väänsivät kumpikin Harrierista oman versionsa. Kumpi päihittää kumman? Lue ensi lehdestä!

### Tulisivatko lopultakin...

The Legacy, X-Wing, Buzz Aldrin's Race into Space, Daughter of Serpents, Frontier – Elite II, Dune II: The Battle For Arrakis ja moni moni muu!





# Tosipelaajan täysosuma!



## Kaikki pelissä!

**Pelit kertoo kaiken tietokoneilla pelaamisesta**

**PELIT** on jokaisen tietokonepelaajan mahtava lukupaketti. Lehti arvostelee uudet pelit, paljastaa pelivinkit, antaa läpipeluuhjeet, testaa tarvittavat oheislaitteet ja ker-

too pelien lisäksi asi-  
aa myös niiden taut-  
talt. Ota kuuma tun-  
tuma pelimaailmaan,  
tutustu tekijöihin ja  
syökse seikkailujen  
syntyy! Lue

haastattelut, uutiset,  
messukuulumiset,  
pommeita toimitusta  
kysymyksillä...

**PELIT**-lehdessä löy-  
dät juttua joka läh-  
töön. Pelin henki  
vaatii vauhtia ja väriä  
ja niitä riittää!

**PELIT**-lehti tietää,  
mikä kiinnostaa ja  
miten saat pelit  
kulkemaan. Asialla  
ovat Suomen kov-  
vimmat peligurut

ja jälki on sen mu-  
kaista. Jokainen nu-  
mero on pullollaan  
viihdettä ja täynnä  
asiaa. Mitä muuta  
voisit odottaakaan  
pelimaailman par-  
hailta voimilta!

**PELIT** on lehti jokai-  
selle tietokonepelaaj-  
alle: 8 mahtavaa nu-  
meroa vuodessa!  
Lue **PELIT** ja saat  
pelistäsi enemmän  
irti!

**Pelit**-lehti nyt  
edullisesti jatkuvana  
säästötilauksena  
12 kk (8 nroa)  
**vain 198 mk.**

**Älä  
jää pois  
pelistä!**

**Tilaa PELIT-lehti heti!**  
Soita (90) 120 670.



Pelit-lehti kertoo vinkit ja vihjeet, auttaa ongelmis-  
sa ja piirtää kartat. Pelien  
ratkaisut selväksi suo-  
meksi Pelit-lehdestä!

**max  
moritz**

